

COMPUTEC MEDIA AG
02/99
Belgien bfr 129,- Schweiz sfr 5,90 Spanien Pts 550 Italien Lit 6.100 Österreich öS 45,-
Griechenland dr 1.100 Dänemark dkr 25,- Luxemburg Lfr 129,- Niederlande hfl 7,-
ISSN 0946-6290
B 41045
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
NUR DM 5,90
3 Jahre PC Action
Jubiläums-Gewinnspiel
mit Preisen im Gesamtwert von
DM 55.000,-
3D-Effekte glasklar
Was Bump Mapping und trilineares Filtering wirklich bedeuten
Spiele-Horoskop '99
Die Wahrheit über die 15 stärksten Titel des neuen Spielejahres
Sim City 3000
Die Neuauflage des Spiele-Klassikers im Test des Monats
Exklusiv auf 12 Seiten
COMMAND & CONQUER 3
Zu Besuch bei Westwood: Neue Screenshots, Videos und Infos
48 Seiten Tips zu Dark Project, StarCraft Brood War, usw.
Lara-Croft-POSTER
Teil 2
PC ACTION 02 99
Sim City 3000 · StarCraft Brood War · Kurt · Falcon 4.0 · C&C 3 Tiberian Sun · Ultima Ascension · 3D-Effekte

Startschuß

Mit dieser Ausgabe halten Sie eine runderneuerte PC Action in der Hand. Das drei Jahre alte Layout wurde in umstrittenen Sitzungen reformiert, wobei wir besonders Ihre Leserzuschriften berücksichtigt haben. Da wir nichts zu verstecken haben, finden Sie hier das Protokoll der ersten Sitzung in Schriftform.



Christian M. und Christian B. (im Chor): So meine Herren! Der Weihnachtsspeck muß weg, deshalb haben wir für jeden von Ihnen noch eine klitzekleine Zusatzaufgabe in der Hinterhand.

Alex: Sie glauben doch wohl nicht im Ernst, daß ich meine Einladungen zu den Silvester-Banketten zugunsten einer Putzaktion opfere?

Christian S.: Ähhh, ich habe erst gestern 20 Kannen Kaffee gebraut, mein Pensum für dieses Jahr ist erfüllt, außerdem würde ich gerne...

Christian M.: Ruhe, Bagage! Eine neue Optik steht an, da müssen sich Ihre infantilen Gelüste eben gedulden. Herr Fränkel, was sagt die Leserfront?

Harald: Also: Unsere geneigten Konsumenten erbitten sich neben drei Vollversionen, vier Postern und 500 Seiten Heftumfang pro Ausgabe vor allem den totalen Durchblick, den totalen Überblick und meine Telefonnummer. *grummel*

Joachim: Hehehe, den totalen Harald, was? Klar, die haben ja mich noch nicht in voller Überlebensgröße bewundern können. So sieht's aus!

Herbert: Ach hören Sie doch auf, Sie schnöseliger Möchtegern-Jesus! Die stehen doch nur auf lebenserfahrene Erwachsene. Ich plädiere für eine Herbertisierung unseres allmonatlichen Gesamtkunstwerkes.

Alex: Genau, und als Beigabe gibt's 'ne Flasche Doppelherz, was? Apropos Beigabe: Mit monatlichen Kostproben meiner Lieblingspizzas würden wir unserer Postille doch ein ganz spezielles Aroma verleihen. Außerdem bekämen wir bestimmt die Demoversion von Pizza Syndicate exklusiv. Darf ich nach soviel kreativem Esprit nun zu meinen Silvester-Feten?

Christian B.: Nix gibt's!

Christian S.: Also ich hätte da den ultimativen Vorschlag. Wir nehmen die vor uns liegende Arbeit, laden sie auf einen 16-Tonner, transportieren sie 20 Meter den Gang rauf, laden sie bei unserer geschätzten Layouterin für Spezialaufgaben ab und machen uns schnell, ganz schnell aus dem Staub...

Christian M.: Herr Sauerteig, es fällt mir schwer, dies zum Ausdruck zu bringen. Aber: Das ist eine prima Idee!

Und so geschah es. Sieben ausredenerprobte Redakteure (Äh,... könntest Du nicht ... weißt Du, wir waren doch vorhin alle in der Kantine... naja, die Lachscremespeise... also, wir haben uns den Magen verdorben... hast Du vielleicht ein bißchen Zeit?) verlagerten das Problem taktisch klug in den Westflügel des Redaktionsgebäudes und harrten der Dinge, die da kommen würden. Einige Tage später...

Christian B.: Hey Leute! Das neue Layout ist fertig! Hat sie doch prima hingekriegt, oder?

Da nähert sich mit Blutdurst im Blick die Problemlöserin den (noch) grinsenden Redakteuren. In den Händen hält sie einen riesigen Löffel und eine Schüssel mit grau-grünlichem Inhalt...

Sieben verängstigte PC Action-Redakteure (im Chor): NEEEE-EIIIN!!!.....Oh GOTT!...nicht die Lachscremespeise! BITTE NICHT DIE LACHSCREME-SPEISE!!!

Die Redaktion

Christian Müller, 31
Actionspiele, Simulationen
fragt sich, weshalb die Kollegen alle so alle sind. Jetzt kommt doch bald die ruhige und besinnliche Weihnachtszeit..., oder war das gerade erst?

Christian Bigge, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
düst jetzt erst einmal für eine Woche in den Skiurlaub und läßt die Kollegen ohne Rücksicht auf Verluste für sich weiterackern.

Alexander Geltenpoth, 25
Strategie, Rollenspiele
stört sich gar nicht an der halbleeren Redaktion, denn dann braucht er weder Fränkels laute Musik zu ertragen, noch Aichingers Mittagsmahl.

Herbert Aichinger, 36
Actionspiele, Adventures
verbringt seinen Urlaub weniger sportlich als Herr Bigge und wird sich ganz kulinarischen Genüssen hingeben, die ihm während der Feiertage entgangen sind.

Harald Fränkel, 28
Actionspiele, Sportspiele
geht ausnahmsweise ebenfalls in den Urlaub und fragt sich, wen denn Herr Bigge überhaupt noch rackern lassen will, wenn kein Mensch mehr da ist.

Joachim Hesse, 24
Action-, Rennspiele und Adventures
sucht auch noch eine Wohnung in Nürnberg und macht derweil als "Large" mit seinen ungesitteten Kollegen den PC Action-Chat unsicher.

Christian Sauerteig, 18
WiSims, Rennspiele
Opfert seine ohnehin spärliche Freizeit dieser Tage mit Kistenschleppen für den längst fälligen Umzug in die neue Wohnung im Nürnberger Süden.

C&C 3: Tiberian Sun



Seite 38

Westwood im Kreuzverhör: PC Action war für Sie direkt vor Ort in Las Vegas, um die heißesten Infos zum aktuellen Entwicklungsstand von C&C 3 zu ergattern.



Sim City 3000

Seite 70

Die letzte Version des Städteplaner-Kultspiels hat schon ein paar Jährchen auf dem Buckel und ein zeitgemäßes Update war überfällig. Ob sich das Warten auf die 3000er-Edition gelohnt hat, erfahren Sie in unserem Test des Monats.

StarCraft Brood War

Seite 88

Blizzard bürgt für Qualität: Auch die StarCraft Expansion-CD Brood War geht wieder weit über das hinaus, was man gemeinhin von einem Add-On erwartet. Unser Megatest klärt Sie detailliert über alle neuen Einheiten und Taktiken auf.

Rubriken

Aktuelles

BLICKPUNKT

GEWINNSPIELE

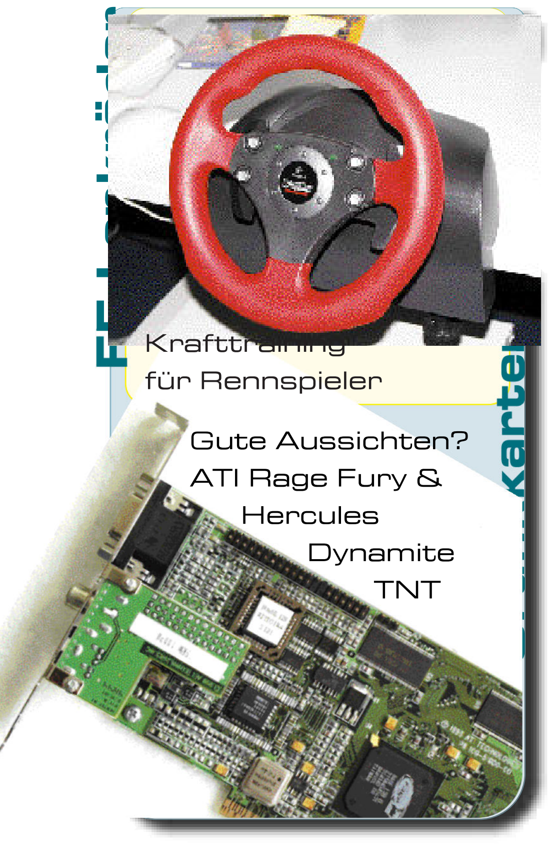


Vorschau

Tests

Spieletips

Hardware



Heft-CDs

Bonus-CD

Earthsiege 2 + 12 Top-Demos

Mit mehr als 50 Missionen spannendem Roboterkampf wartet Sierras geniales Mech-Spektakel Earthsiege 2 auf. Außerdem auf der CD: Demos zu Dark Project, Descent 3, Die Siedler 3, Uprising 2, Star Wars Rogue Squadron...

Cover-CD

Demo des Monats: Gangsters

Sage und schreibe fünf simulierte Wochen lang können Sie unsere deutsche Demo von Eidos' Strategie-Hit Gangsters spielen. Neben weiteren Demos liefern wir Ihnen jede Menge nützliche Patches, Hardware-Treiber und Tools.

Spiele-Horoskop 1999

Vergessen Sie Madame Tessier und andere Sternen-Gurus. Vergessen Sie einschlägige Jahreshoroskope diverser Zeitschriften. Wen interessiert schon, ob er reich wird oder die Frau/den Mann fürs Leben findet? PC Action wagt den Blick in die Zukunft, der für Zocker wirklich wichtig ist. Wir verraten, welche Spiele das Jahr 1999 bestimmen werden.

Und so begab es sich, daß sieben Spiele-Redakteure zusammentrafen, um die Sterne zu befragen: Welche Titel erscheinen dieses Jahr und versetzen die Zockerwelt in Entzücken? Nein, jetzt mal im Ernst: Auf den acht folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen die 15 Spiele, die unseres Erachtens die Highlights 1999 werden. Wenn Sie vielleicht das eine oder andere Produkt vermissen (möglicherweise sogar Ihren persönlichen Favoriten), ist das natürlich kein Grund zur Panik. Klar waren bei uns auch noch viele andere Titel im Gespräch, die es schaffen können, zu Spielen des Jahres zu werden. Nach ausführlichen Diskussionen und Abstimmungen jedoch mußten wir irgendwo einen Schlußstrich ziehen. Und selbstverständlich verließ sich die Redaktionscrew bei ihrer Auswahl nicht aufs Kartenlegen, Kaffeesatzlesen oder anderen Esoterik-Schnickschnack, sondern auf ihre Erfahrung und auf das, was sie z. B. bereits bei Messen oder Firmenbesuchen von den genannten Produkten gesehen hat. Hier ist sie also, die ultimative Hitparade!

Harald Fränkel



Platz 1 – C&C: Tiberian Sun

Um was es geht...

Wie schon im Tiberium-Konflikt geht es beim dritten Teil des Echtzeit-Strategiespiels um die brutale Auseinandersetzung zwischen der Globalen Defensiven Initiative (GDI) und der Bruderschaft von NOD. Letztere hatte der charismatische Bösewicht Kane gegründet. Der Spieler darf wahlweise eine dieser beiden Parteien übernehmen.



Bei einem nächtlichen Angriff in Caracas schlägt die Bruderschaft von NOD die geringe Zahl an GDI-Einheiten vernichtend.

Warum es so genial wird...

C&C ist Kult und Tiberian Sun momentan das mit Abstand am meisten erwartete Spiel – nicht nur, weil sich der Veröffentlichungstermin immer wieder verzögert hat. Es warten unter anderem Neuerungen wie Nachtmissionen, Ionenstürme, veränderbares Terrain, Bildschirmauflösungen bis mindestens 800x600 Pixel, zusätzliche Einheiten und Gebäude, eine neue Art von Tiberium (wertvolle, aber gefährliches Meteoritenstücke), ergänzende Briefings während einer Mission, eine dynamische Missionsstruktur, Zivilisten als zusätzliche Kriegspartei und eine verbesserte Künstliche Intelligenz. Was den Titel voraussichtlich aber tatsächlich so unterhaltsam werden läßt, ist wohl die Atmosphäre, die durch aufwendigste Videosequenzen gefördert wird, (Eine Mega-Vorschau finden Sie ab Seite 38.)

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Momentan werkeln die Macher am Level-Design und an den Missionen, plazieren die Einheiten auf den Karten und passen die Künstliche Intelligenz an. Außerdem steht das Bug-Fixing an – damit das Spiel stabil läuft.

Checkliste

Er soll's richten:	Erik Yeo, Chef-Designer
Fertig zu:	80%
Vor. Erscheinen:	März 1999
Mindestens:	P 166, 32 MB RAM
Info:	http://www.westwood.com

System Shock 2

Platz 2

Um was es geht...

Das actionlastige Science-Fiction-Abenteuer soll mehr Rollenspiel-Elemente beinhalten als der Vorgänger. Wieder einmal will das gefährliche Computerwesen SHODAN dem Helden das Lebenslicht auspusten. Der setzt sich mit Waffengewalt, Hackerfähigkeiten und Psi-Kräften zur Wehr.



Das neueste Bild von System Shock 2 zeigt den Kontrollraum für eine Shuttlebasis. Rechts im Hintergrund ist ein Gleiter zu erkennen.

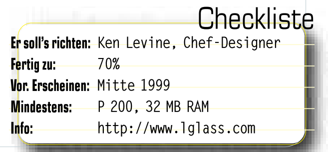
Warum es so genial wird...

System Shock 1 war bereits kultig. Und das kürzlich veröffentlichte Dark Project: Der Meisterdieb entwickelt sich gerade ebenfalls zum Kultspiel. System Shock 2 basiert auf der selben 3D-Engine (Grafik-Programmroutine) wie Dark Project: Der Meisterdieb, wird aber verbessert. Interessante Ideen lassen hoffen: Der Spieler erschafft einen eigenen, einzigartigen Charakter, wählt aus unterschiedlichen „Berufsgruppen" (Hacker, Soldat, Cyborg etc.), kann eigene Waffen bauen und sich innerhalb der virtuellen Welt in virtuellen Welten bewegen. Freilich ist es möglich, die Fähigkeiten des Helden auszubauen und diverse Ausrüstungsgegenstände zu nutzen. Mit Psi-Kräften können Gegenstände bewegt, Gegner beeinflußt oder Energiewände aus dem Nichts „gezaubert" werden.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Da die 3D-Engine steht, wird sie im Vergleich zu Dark Project lediglich noch einmal verbessert. Derzeit widmen sich die Macher überwiegend der Gestaltung der Waffen, Monster und Roboter.

Checkliste



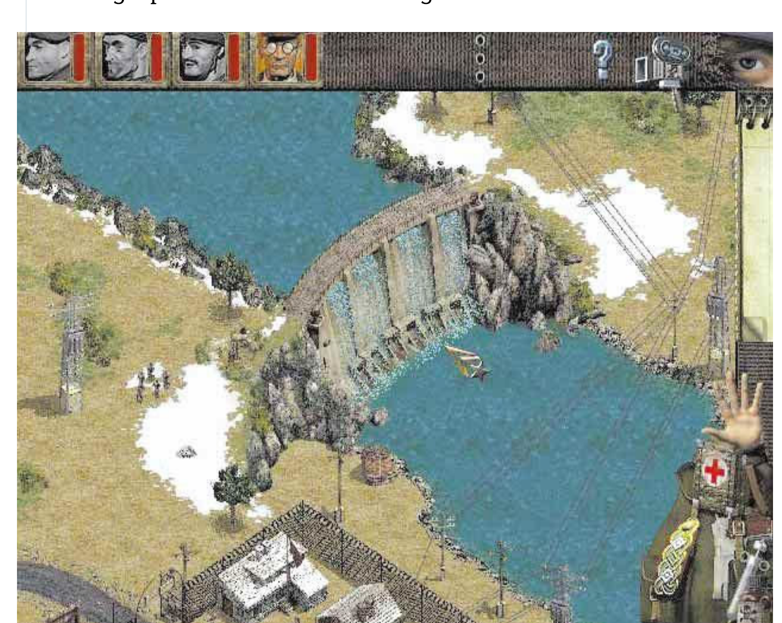
Er soll's richten:	Ken Levine, Chef-Designer
Fertig zu:	70%
Vor. Erscheinen:	Mitte 1999
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM
Info:	http://www.lglass.com

Commandos 2

Platz 3

Um was es geht...

Am erfolgreichen Grundkonzept wird es wohl kaum große Änderungen geben. Beim Echtzeit-Strategiespiel Commandos galt es, mit einer Truppe von sechs Elitesoldaten (Green Beret, Marine, Spion, Pionier, Fahrer, Scharfschütze) die Deutsche Wehrmacht im Jahre 1940 mit Sabotage-Akten zu schwächen.



Taktische Finessen waren schon bei Commandos 1 gefragt. In dieser Mission mußte letztendlich der Staudamm zerstört werden.

Warum es so genial wird...

Von Commandos 2 erwartet die Redaktion natürlich nicht deshalb einen erneuten Schub für das Genre, weil Spiele im sonnigen Spanien besonders gut gedeihen – nein, die rund 50 Mitarbeiter der Pyro Studios (Firmensitz nahe Madrid) sind einfach selbst leidenschaftliche Zocker. Wußten Sie zum Beispiel, daß Generalmanager Javier Perez den ersten Teil erst als Brettspiel bastelte, um damit gewissermaßen das Gameplay ohne ablenkende Einflüsse wie die Sahne-Grafik zu testen? Soviel ist von Commandos 2 bekannt, was neue Features betrifft: Nachtmissionen mit Lampen, Wettereffekte wie Nebel, größerer Handlungsspielraum für die Söldner, neue Waffen (Armbrust, tragbares MG etc.), Fallen mit Sprengkörpern und verbesserte Mehrspieler-Option.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Momentan arbeiten die Macher noch überwiegend an der Zusatz-CD für den ersten Teil. Das Add-On soll etliche neue Missionen enthalten, noch im 1. Quartal erscheinen und das Warten auf Commandos 2 verkürzen.

Checkliste

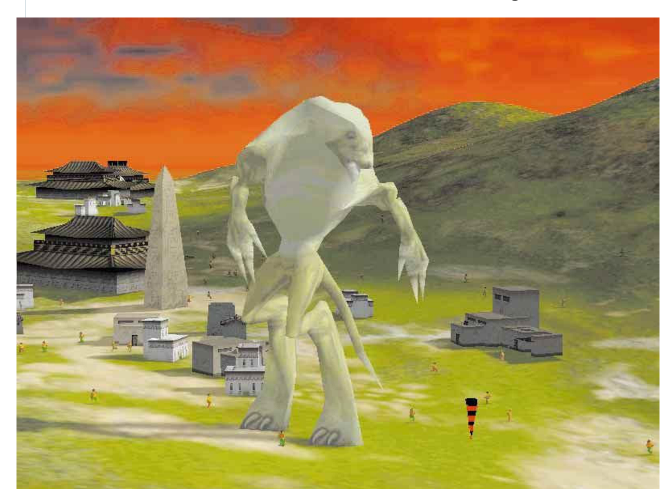
Er soll's richten:	Javier Perez, Generalmanager
Fertig zu:	40%
Vor. Erscheinen:	Ende 1999
Mindestens:	P 166, 32 MB RAM
Info:	-



Black & White

Um was es geht...

Der PC-Besitzer wird bei dem Echtzeit-Strategiespiel zu Zauberer und Gott und lenkt die Geschicke eines von zehn Völkern, die im Lande Eden leben. Der Spieler schafft sich eine eigene kleine Welt im Cyberspace und verteidigt sie gegen bis zu neun computergesteuerte Konkurrenz-Magier (u. a. Internet-Unterstützung für 200 Spieler).



Die Mutanten, die der Spieler züchten kann, können völlig unterschiedlich aussehen. Unser Bild zeigt einen Löwen-Titan.

Warum es so genial wird...

„Wir warten auf Black & White, weil uns sowieso nicht anderes übrigbleibt... es erscheint eh' nicht pünktlich...“ So könnte die Begründung eines sarkastischen Zeitgenossen ausfallen, der sich an die Geschichte mit Dungeon Keeper erinnert. In Wirklichkeit sind es natürlich die irrwitzigen Ideen eines Peter Molyneux, die hoffen lassen. Über 100 Zaubersprüche können per Maus-Gestenerkennung eigenhändig erfunden werden. Spieler dürfen mutierte Kreaturen züchten. Integrierter Psychotest: Je nachdem, ob der Spieler eine böse oder eine gutmütige Spielweise an den Tag legt, entwickeln sich Landschaften, Kreaturen und Bauwerke. Fiese Gesellen leben in düsterem Ambiente (Black...). Brave Streiter residieren z. B. in hell strahlenden Zitadellen à la Disneyworld (...& White).

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Die Macher schmieden mit schwitzenden Händen und rauchenden Köpfen einzelne Programmteile zusammen (Grafik-Routinen, Künstliche Intelligenz usw.) und gebären den Netzwerkcode fürs Internet.

Checkliste

Er soll's richten:	Peter Molyneux, Kult-Designer
Fertig zu:	50%
Vor. Erscheinen:	Ende 1999
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte
Info:	http://www.lionhead.co.uk

Diablo 2



Platz 5

Um was es geht...

Diablo 2 ist die Fortsetzung des meistverkauften Rollenspiels und setzt einmal mehr stark auf Action-Elemente. Der Spieler wählt einen Helden aus fünf Charakterklassen (Hexe, Amazone, Paladin, Barbar, Totenbeschwörer) und kämpft sich bis zu Oberteufel Diablo vor.



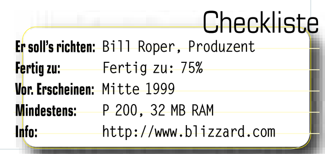
Neu: Der Held kann Flammen hinter sich herziehen und den Verfolger wegbrutzeln.

Warum es so genial wird...

Der zweite Teil, der auf vier CDs ausgeliefert wird, ist bei einer Auflösung von 800x600 Pixeln spielbar (bislang nur 640x480). Die Glide-Unterstützung (3Dfx) liefert weichere Übergänge, bessere Licht-Effekte und damit eine insgesamt beeindruckendere Optik. Krieger können ihre Fähigkeiten verstärkt einsetzen, weil sie als Ausgleich für die Möglichkeiten der Zauberer (mehr Sprüche) Spezialbewegungen beherrschen. Eine umfangreichere, in vier Abschnitte unterteilte Story und mehr Rollenspiel-Elemente forcieren die Atmosphäre. Außerdem gibt es mehrere Städte und Dörfer, in denen die Recken umherstreifen können. Last but not least warten außer Diablo zwei weitere Erzteufel und ein Oberdämon als Endgegner (Vorschau auf Seite 60).

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Blizzard widmet sich zur Zeit der Charaktergenerierung. Amazone, Hexe und Paladin sind fertig. Jetzt folgen Totenbeschwörer und Barbar.



Checkliste

Er soll's richten:	Bill Roper, Produzent
Fertig zu:	Fertig zu: 75%
Vor. Erscheinen:	Mitte 1999
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM
Info:	http://www.blizzard.com

Age of Empires 2

Platz 6

Um was es geht...

Die Fortsetzung des beliebten Echtzeit-Strategiespiels ist in vier Abschnitte unterteilt, im Mittelalter angesiedelt und deckt die Zeit zwischen 450 bis 1450 nach Christus ab. Age of Empires 2 wird wie der Vorgänger missionsbasiert sein und sich an tatsächliche historische Begebenheiten anlehnen.



Sieht bereits gut aus, soll aber nicht das Maß aller Dinge sein: Die Ensemble Studios wollen die Grafik weiter verbessern.

Warum es so genial wird...

Neue Ideen sollen den zweiten Teil noch deutlich besser machen. Es warten etliche zusätzliche Features. Im Kampf dürfen zum Beispiel Formationen gebildet, feindliche Schiffe geentert und neue Belagerungsmaschinen eingesetzt werden. Die wirtschaftliche Komponente gewinnt gegenüber dem Vorgänger an Bedeutung. Außerdem soll jede Mission auf unterschiedliche Art lösbar sein. Komplett überarbeiten wollen die Entwickler die Künstliche Intelligenz. Und auch an der ohnehin guten Grafik feilen Chef-Designer Bruce Shelley und dessen Leute eifrig. Von Age of Empires 2 erhoffen wir uns ein extrem flexibles, intuitives Benutzer-Interface und durch den angekündigten Optionsreichtum natürlich auch eine ausgezeichnete Spieltiefe.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Im Moment überarbeiten die Entwickler die Grafik. Unsere Screenshots entstammen der noch aktuellen Version. „Von den neuen Grafiken gibt es erst bei unserer jährlichen Präsentations-Show Gamestock zu sehen“, heißt es offiziell vom Hersteller.

Checkliste

Er soll's richten:	Bruce Shelley, Chef-Designer
Fertig zu:	75%
Vor. Erscheinen:	März
Mindestens:	P 133, 32 MB RAM
Info:	http://www.ageofempires.net/index.shtml

Quake Arena

Platz 7

Um was es geht...

Quake Arena ist der Nachfolger der „Erdbeben“-Reihe, also ein lupenreiner Ego-Shooter. Diesmal setzen die Entwickler fast ausschließlich auf Mehrspieler-Fähigkeiten. Einen typischen Einzelspieler-Modus mit Story wird es definitiv nicht geben. Lediglich sogenannte Bot-Matches sind geplant.

Warum es so genial wird...



Quake Arena präsentiert sich in 24-Bit-Grafik. Man beachte die feinen Strukturen der Wände.

Zu erwarten ist eine Offenbarung für Mehrspielerfans. Einerseits, weil die Grafik komplett neu ist. Andererseits versteht es id Software bekanntlich, selbst im Netz für flotte Geschwindigkeiten zu sorgen. Laut Hersteller werde es theoretisch keine Beschränkung geben, was die Zahl der menschlichen Teilnehmer betrifft. Wer mit mehr als 64 Gegnern wetteifern möchte, benötigt dazu natürlich einen flinken Internetzugang. Als Training sind die Bot-Kämpfe zu sehen, bei denen der Spieler gegen computergesteuerte Feinde antritt. Laut John Carmack habe man die Künstliche Intelligenz verbessert. Es werde nie das Gefühl entstehen, sich mit nichtmenschlichen Kontrahenten zu duellieren. An neuen Waffen sind bislang Plasma- und Blitzgewehr angekündigt.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Im Moment kreieren die Macher die letzten der insgesamt 30 Levels. Besonders aufwendig ist es, die hochdetaillierten Texturen zu erstellen: Was einst mit 64x64 Pixeln in 8-Bit-Farben entworfen wurde, benötigt nun 128x128 Pixel bei 24 Bit.

Checkliste

Er soll's richten:	John Carmack, Chef-Programmierer
Fertig zu:	80%
Vor. Erscheinen:	April/Mai
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte
Info:	http://www.quake3arena.com

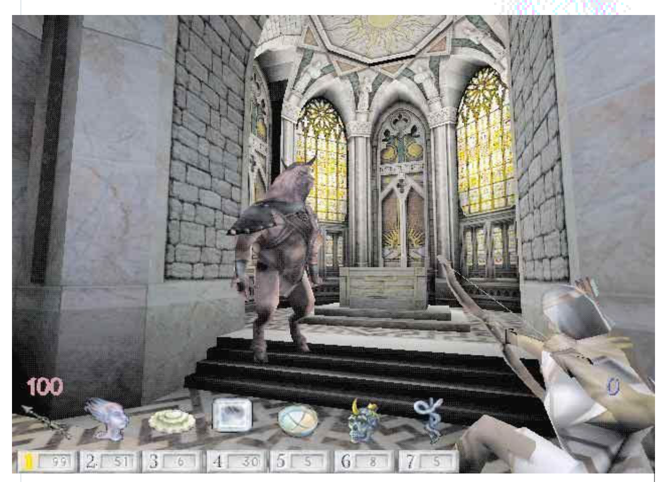


The Wheel of Time

Platz 8

Um was es geht...

The Wheel of Time (Rad der Zeit) wird die Umsetzung der gleichnamigen Fantasywelt des amerikanischen Romanschriftstellers Robert Jordan. Die Firma Legend Entertainment plant eine neuartige Genre-Mixtur, wobei Echtzeit-Strategie und Action die tragende Rolle spielen. Apropos Rolle: Einfließen sollen auch starke Rollenspiel-Elemente.



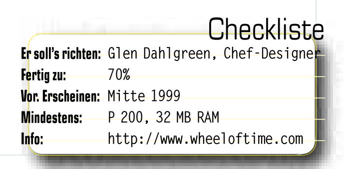
Solche actionlastigen Kämpfe werden beim Strategiespiel The Wheel of Time eine große Rolle spielen.

Warum es so genial wird...

Zum einen ist für den grafischen Bereich alles gebongt: The Wheel of Time nutzt die Grafik-Routinen, die ursprünglich für das optische Feuerwerk Unreal programmiert wurden. Das Gameplay wird neuartig, umfang- und damit abwechslungsreich: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines von vier Charakteren und erlebt ein episches Abenteuer. Er erkundet unbekannte Regionen, sammelt magische Artefakte und spricht mit Nichtspielercharakteren, um an die für das Spiel entscheidenden, sogenannten Kerker-Siegel zu kommen. Der PC-Besitzer bastelt mittels eines abgespeckten Editors an seiner Trutzburg herum, befehligt seine Truppen, kämpft höchstselbst aus der Ich-Perspektive und soll per Zwischensequenzen eine packende und phantasievolle Story erleben.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Das ist nicht bekannt. Die Jungs von Legend Entertainment sind offenbar so mit dem Programmieren beschäftigt, daß sie kaum Zeit für die Presse haben. Dem Spieler soll's recht sein, wenn am Ende der Spielspaß stimmt...



Checkliste

Er soll's richten:	Glen Dahlgreen, Chef-Designer
Fertig zu:	70%
Vor. Erscheinen:	Mitte 1999
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM
Info:	http://www.wheeloftime.com

Grand Prix 3

Platz 9

Um was es geht...

Grand Prix 3 wird wie die beiden ruhmreichen Vorgänger eine authentische Simulation des Formel-1-Zirkus. Der Spieler ist dabei Rennprofi und kämpft wahlweise mit Computergegnern oder anderen menschlichen Fahrern im Rahmen der Weltmeisterschaft um die Krone der Raser, wobei Realitätsnähe Trumpf ist.



Mit Grand Prix 3 erwartet Rennspielfans wohl ein Referenzprogramm in Sachen Formel 1.

Warum es so genial wird...

Ganz einfach: Immer, wenn Geoff Crammond ein Grand-Prix-Spiel angepackt hat, wurde es genial. Selbst nachdem Ubi Softs Racing Simulation auf den Markt kam, blieb Grand Prix 2 eine riesige Fangemeinde, obwohl es technisch schwächer war. Der dritte Teil soll angeblich u. a. folgende Features enthalten: offizielle Lizenz der FIA, fliegende Starts, Tempolimit in der Boxengasse, vorausfahrendes Safety Car bei Gefahrensituationen, Unterstützung von Force-Feedback-Lenkrädern und -Joysticks, Netzwerk-Unterstützung für bis zu 22 Spieler, sich während des Rennens ändernde Wetterbedingungen, Fahrzeug-Editor und Zeichenprogramm. Alleine um die Optik von Unfällen zu perfektionieren, hat Crammond acht Monate Entwicklungszeit eingerechnet, heißt es.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Wenn das jemand wüßte, wäre die Spielewelt um einiges schlauer. Denn was den Informationsfluß betrifft, mauern Geoff Crammond und seine Mitarbeiter wie die Weltmeister. Sie wollen „in Ruhe arbeiten können".

Checkliste

Er soll's richten:	Geoff Crammond, Chef-Designer
Fertig zu:	Unbekannt
Vor. Erscheinen:	4. Quartal
Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM
Info:	-



Gothic

Platz 10

Um was es geht...

Gothic ist ein Rollenspiel mit Fantasy- und Horror-Elementen.

Warum es so genial wird...

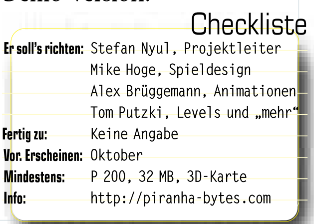
Nichtspielercharaktere reagieren auf den Spieler, gehen aber sonst ihren eigenen Interessen nach. Monster führen ebenfalls ein Eigenleben, halten zusammen oder sind untereinander feindlich gesinnt. Leichte Bedienbarkeit ist Trumpf: Zehn Tastaturbefehle sollen reichen, um das Spiel zu steuern. Von der Grafik versprechen die Entwickler, daß diese an der Qualitätsmeßlatte von 3D-Shootern angelegt sei, nicht an der von Rollenspielen. Es gebe keine Menüorgien und die Charaktergenerierung erfolge während (!) des Spiels und nicht davor. „Man sieht, was man kriegt", sagt Tom Putzki, es bestehe ein optisches Feedback für alles (Steigerung von Fähigkeiten, Waffen, Ausrüstung, Talentstufen, Gefährlichkeit von Gegnern und Stimmungslage von Nichtspielercharakteren und Monstern). Außerdem verspricht Putzki „einige Überraschungen" für Mehrspielerfans.



Exklusiv für die PC-Action-Leser überließen uns die Gothic-Macher den ersten Screenshot eines Außenszenarios. Der Berg, der leicht hinter dem Kirchturm vorspitzt, ist übrigens kein Bitmap, sondern kann erklommen werden.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Derzeit entsteht eine spielbare Demo-Version.



Checkliste

Er soll's richten:	Stefan Nyul, Projektleiter Mike Hoge, Spieldesign Alex Brüggemann, Animationen Tom Putzki, Levels und „mehr"
Fertig zu:	Keine Angabe
Vor. Erscheinen:	Oktober
Mindestens:	P 200, 32 MB, 3D-Karte
Info:	http://piranha-bytes.com

Indiana Jones und der Turm von Babel

Platz 11

Um was es geht...

Der Spieler schlüpft bei dem Action-Adventure einmal mehr in die Rolle des abenteuerlustigen Indiana Jones. Die männliche Lara Croft peitscht, sportelt, ballert und rätselt sich durch 16 Kapitel und reist u. a. zu den Ruinen von Babylon, in die Berge von Tian Shan und zu aztekischen Pyramiden.

Warum es so genial wird...

Harrison Ford mag älter werden, einer der von ihm dargestellten Charaktere ist ewig jung: Indiana Jones hat dank der Filme und Spiele eine riesige Fangemeinde – deshalb wird wohl auch das Abenteuer um den Turm von Babel zum Kult. Ähnlich wie im Falle von Beneath ist das Spiel durch die abwechslungsreichen Bewegungsmöglichkeiten des Helden, die filmartige Umsetzung, liebevolle Grafiken, rund 40 Nichtspielercharaktere und eine spannende Hintergrundgeschichte ein harter Konkurrent für die Tomb-Raider-Reihe. Um selbst bei Anfängern Rätselfrust zu vermeiden, gibt es ein innovatives Hilfssystem: Der Spieler kann während des Abenteuers Punkte sammeln, die er wie gespartes Geld für Tips ausgeben darf, wenn er solche nötig hat.



Indiana Jones und der Turm von Babel setzt auf liebevoll designte Szenarien. Man beachte die detaillierte Tempelfassade.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Darüber ist momentan nichts bekannt. Wenn aber der Veröffentlichungstermin gehalten werden soll, müßten sich die Programmierer derzeit mit dem Zusammensetzen der einzelnen Levels und dem Testing befassen.



Checkliste

Er soll's richten:	Hal Barwood, Projektleiter
Fertig zu:	80%
Vor. Erscheinen:	1. Quartal
Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Info:	http://www.lucasarts.com



Beneath

Um was es geht...

Beneath ist ein Action-Adventure im Tomb-Raider-Stil. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Jack Wells, der im Jahr 1906 nach seinem entführten Vater sucht. Eine Reise durch zwölf Levels in drei Welten (Eishöhlen, Vulkanminen, unterirdische Städte) beginnt. Ballern ist ebenso wichtig wie das Knacken von Rätseln.



Jack, der Held aus Beneath, ist ungleich sportlicher als Lara Croft und kann unter anderem an Seilen schwingen.

Warum es so genial wird...

Zunächst einmal haben die Entwickler der Presto Studios natürlich einiges an Erfahrung. Sie programmierten unter anderem die bekannte dreiteilige Journey Man-Project-Serie. Für Atmosphäre sorgt in Beneath zum einen die ausgefeilte Hintergrundgeschichte, die deutlich an Erzählungen von Jules Verne oder H.G. Wells erinnert. Erstklassige Grafiken in 16 Bit Farbtiefe, das außerordentliche Bewegungstalent des Helden in Verbindung mit der intuitiven Steuerung, eine manipulierbare, lebendige Umwelt (Interaktion mit Nichtspielercharakteren), viele überraschende Ereignisse (Erdbeben, herabprasselnde Steinbrocken) und aufwendige Animationen der zahlreichen Charaktere machen das Spiel fraglos zu einem potentiellen Tomb-Raider-Killer.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Der größte Teil der Arbeiten ist bereits abgeschlossen. Im Moment wird die noch fehlende Hardwarebeschleunigung integriert. Zuletzt folgt noch das Bug-Fixing, bei dem Fehler ausgemerzt werden.



Checkliste

Er soll's richten:	Phil Saunders, Kreativ-Direktor
Fertig zu:	85%
Vor. Erscheinen:	Frühjahr
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM
Info:	http://www.activision.de

Platz 13

Dungeon Keeper 2

Um was es geht...

Auch die Fortsetzung von Dungeon Keeper ist eine Mischung aus „Mein virtuelles Haustier“ und knallhartem Echtzeit-Strategiespiel. Der Spieler ist der Bösewicht, baut ein Höhlensystem aus, züchtigt seine unterschiedlichen Kreaturen und versucht vor allem, das Dungeon von dahergelaufenen, gutartigen Helden sauberzuhalten.

Warum es so genial wird...

Weil der erste Teil klasse war und es in der Fortsetzung selbstverständlich zahlreiche Verbesserungen geben soll. Produzent Nick Goldsworthy verspricht viel: 25 Missionen mit abwechslungsreicherem Gameplay, mehr Hintergrundgeschichte, etliche gerenderte Zwischensequenzen, neue Wesen (unter anderem gefallene Engel, raffinierte Spione, schwarze Ritter und Diebe) und neue Räume (zum Beispiel Spielcasino und Gladiatoren-Arena). Der Wechsel in die Ich-Perspektive soll diesmal endlich wirklich Sinn machen und wegen der grafischen Qualität fast so etwas wie Deathmatch-Flair vermitteln. Ein interessantes taktisches Element beim Kampf wird wohl sein, daß die Kreaturen sich auch durch ihr Gewicht unterscheiden und so etwas wie Furcht kennen! Es dauert also länger, schwere Gesellen hochzuheben. Und zahlenmäßig unterlegene, eher schwachbrüstige Monster nehmen hin und wieder auch mal Reißaus.



Grafisch hat sich seit Dungeon Keeper einiges getan. Für den Nachfolger wurde alles neu programmiert, auch die Grafik-Engine.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Nachdem das Grundkonzept und die 3D-Engine stehen, überarbeiten die Macher die Grafik noch einmal gründlich, designen die Levels und sorgen dafür, daß die einzelnen Zaubersprüche gut ausbalanciert sind.

Checkliste

Er soll's richten:	Nick Goldsworthy, Produzent
Fertig zu:	70%
Vor. Erscheinen:	Juni
Mindestens:	P 166, 16 MB RAM
Info:	http://www.bullfrog.co.uk/dk2/



Galleon

Platz 14

Um was es geht...

Bei dem Action-Adventure übernimmt der PC-Besitzer die Rolle von Rhama Sabrier, eines Schiffskapitäns und Schwertkämpfers. Er soll seine hübsche Freundin Faith aus der Gewalt von Entführern befreien. Skelette, Piraten, Monster und andere Gegner machen jedoch die Weltmeere unsicher.



Rhama ist ein begnadeter Schwertkämpfer. In dieser Szene hat er ein Monster erledigt.

Warum es so genial wird...

Mit Designer Toby Guard und Programmierer Paul Douglas haben bei der Spiele-Schmiede Confounding Factor zwei erfahrene Leute ihre Finger im Spiel. Sie gehören zur Elternschaft von Tomb Raider, verließen aber Core Design, um statt eingefahrener Arbeitsweisen ihre künstlerischen Freiheiten umsetzen zu können. Was PC Action bei der ECTS in London hinter verschlossenen Türen von Galleon zu sehen bekam, war beeindruckend: Grafiken in der Qualität eines Walt-Disney-Kinofilms! Trotzdem soll der Spieler absolute Bewegungsfreiheit genießen. Die Grafik samt der perfekten Animationen wird also nicht vorberechnet. Dadurch, daß Spiel und Zwischensequenzen wie aus einem Guß sind, kommt es wohl nie zu einem Bruch im Storyverlauf.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Nach der ersten (geheimen) Vorführung während der ECTS-Messe in London gab es keine neuen Informationen über das Spiel. Deshalb ist auch nicht bekannt, woran die Macher im Moment feilen.

Checkliste

Er soll's richten:	Toby Guard, Chef-Designer
Fertig zu:	30%
Vor. Erscheinen:	Ende 1999
Mindestens:	n.n.b.
Info:	-

Anstoss 3

Platz 15

Um was es geht...

Anstoss 2 ist neben KURT (Test in dieser Ausgabe) die Genre-Referenz, was Fußballmanager betrifft. Der dritte Teil soll eine systematische Weiterentwicklung des Spiels mit vielen neuen Features sein.



In Anstoss 3 wird es eine Reihe von 3D-Stadien geben, die der Spieler aus beliebigen Bauteilen zusammensetzen kann.

Warum es so genial wird...

Berechnete Spielszenen sollen die Video-Torszenen ablösen. Es gibt rund 20.000 Spieler mit weit über einer Million Eigenschaften: Sie können jeden einzelnen Akteur auf Schritt und Tritt verfolgen und, wenn Sie mit seiner Leistung nicht zufrieden sind, auswechseln oder ihm zur Halbzeit „in den Hintern treten“ (O-Ton Ascaron). Verbesserungen soll es beim Vereinsgelände geben, wobei der PC-Besitzer sich als Landschaftsgärtner betätigen darf: Er kann rund 300 Objekte setzen – vom Blumenbeet bis zum Präsidentenpalast. Das Stadion ist in das Gelände integriert, es gibt landesspezifische Gebäude und für Städte charakteristische Merkmale (Fernsehturm, Burg etc.) Da sich rund 40 Prozent der Anstoss-2-Käufer trotz der schnelleren Steuerung über die Menüleiste wieder ein Büro gewünscht haben, wird dieses optional angeboten. Spitzenclubs, deren Leistungen weniger schwanken, und neue Ligen (z. B. Österreich, Schweiz, Türkei usw.) runden das Angebot ab.

Woran die Entwickler gerade schrauben...

Momentan arbeiten die Jungs um Projektleiter Gerald Köhler am Netzwerk-Modus.

Checkliste

Er soll's richten:	Gerald Köhler, Projektleiter
Fertig zu:	Nicht bekannt
Vor. Erscheinen:	„Wird noch nicht verraten“
Mindestens:	P 120, 32 MB (für Spielszenen 3D-Karte)
Info:	Ascaron, Dieselstraße 66, 33334 Gütersloh

Ich mein' ja nur

Ich bin neidisch!
Die Amis haben Return to Krondor schon durchgespielt und ich warte immer noch auf die deutsche Version! Jawoll, mich interessiert brennend, wie die deutsche Lokalisierung geworden ist! In manchen Spiele-Mags gab's ja schon Tests der englischen Fassung, aber was nützen mir die? Warten macht ungeduldig... soll ich mir doch die Original-Version...? Nein, ich bleibe standhaft. Manche Publisher schaffen es, ihre Spiele weltweit zeitgleich herauszubringen – damit ist eigentlich allen geholfen: Lästige Grauimporte, die das Geschäft mit den lokalisierten Versionen kaputtmachen, werden auf ein Minimum reduziert und niemand muß mehr neiderfüllt auf die bevorzugten Zockerkollegen im Ausland schielen...

Herbert Aichinger

Outcast

Action-Adventure **Wanderer zwischen den Welten**

Outcast dürfte wohl eines der ehrgeizigsten Projekte sein, die Infogrames je in Arbeit hatte. In der Gestalt des Helden Cutter Slade dringen Sie in die Parallelwelt Adelpha vor, um einen dorthin entsandten Forschungssatelliten zu reparieren und drei verschollene Wissenschaftler zu retten. Wollen Sie Ihr Ziel erreichen, nützt es nichts, wenn Sie bei jeder Gelegenheit die Waffen sprechen lassen – die Bewohner von Adelpha registrieren genau Ihr Verhalten und zeigen sich dementsprechend mehr oder weniger kooperativ. Product Manager Francois Lourdin stellte in der PCA-Redaktion kürzlich eine bereits recht weit gediehene Version des Spiels vor. Besonders beeindrucken konnte dabei die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine, die ganz ohne Hardware-Beschleunigung auskommt: Die detaillierten Terrains wurden ganz mit der Voxeltechnologie realisiert, lediglich die Spielfiguren sind auf Polygonbasis umgesetzt.

Info: http://www.outcast-game.com



Die Stadtbewohner haben für Slade oft wichtige Hinweise parat.



Um ein weniger „steriles" Landschaftsbild zu erzeugen, griffen die Outcast-Designer für die Spielewelten auf die Voxeltechnik zurück. Dadurch wird Rechenpower für umso gigantischere Polygon-Monster frei...



Discworld Noir spielt sich in einer 3D-Welt ab, erfordert aber keine Beschleuniger-Hardware.

Discworld Noir

Adventure **Terry Pratchetts Film Noir**

Perfect Entertainment realisierte bereits zwei Adventures, die in T. Pratchetts Discworld-Universum angesiedelt waren. Mit Discworld Noir schlagen die Briten nun eine völlig neue Richtung ein: Sie versetzen die Fantasy-Handlung in ein typisches Film Noir-Ambiente à la Casablanca. Gefragt ist in diesem düsteren 3D-Adventure, das ab März in den Läden stehen soll, vor allem der detektivische Spürsinn des Spielers.

Info: http://www.perfectentertainment.co.uk

Außerdem

/// TopWare Interactives bereits totgeglaubtes Cartoon-Adventure The Prince and the Coward soll nun doch noch im März auf den Markt kommen. Neuer Titel des Werks aus dem polnischen Softwarehaus Metropolis: Galador – Der Fluch des Prinzen. /// Nach dem Erfolg des Strategie-Rollenspiel-Mixes Rage of Mages hat Nival Entertainment jetzt für Monolith Software mit der Arbeit an einem Sequel begonnen: Im zweiten Teil, der mit einer Fülle neuer Features aufwarten wird, dreht sich alles um einen bösen Nekromancer.

Ashes of the Dark Lands

Action-Adventure **Innovatives Team sucht Publisher**

Phaeton, ein junges Design-Team, das u. a. die Netzwerkprogrammierung für Peter Molyneuxs Black & White übernommen hat, werkelt zur Zeit an einem eigenen, vielversprechenden Projekt. Der neuartige Genre-Mix Ashes of the Dark Lands, der auf der Twilight 3DGE-Engine basiert, versetzt Sie mit bis zu fünf flexibel einsetzbaren Troopern auf einen Planeten, auf dem Sie Geiseln befreien und Raumpiraten unschädlich machen. Sie steuern mehrere Trooper gleichzeitig und können je nach Aufgabe beliebig zwischen diesen hin- und herwechseln. Zusätzliche Varianten ergeben sich aus diversen Kampfanzügen, mit denen man seinen Helden völlig unterschiedliche Fähigkeiten zuweist. Puzzles sind in Ashes weit komplexer als in herkömmlichen Actionspielen und orientieren sich am klassischen Adventure. Phaeton sucht für das Spiel gegenwärtig noch einen engagierten Publisher.

Info: http://www.phaeton.net





Frühe Studien zu Ashes: Sie sehen den Render-Entwurf eines Troopers mit Launcher-Kampfanzug und einen gegnerischen Screamer in Echtzeit-berechnetem Wüstenterrain.

Ich mein' ja nur

Mein Lieblingsspiel heißt ~~indiziert~~

Wenn über das Thema Indizierung gesprochen wird, geht es meistens um die Frage, ob eine Behörde wie die BPjS und vor allem deren Arbeitsweise sinnvoll ist. Oder darum, ob „gewaltverherrlichende Spiele" Jugendliche dazu bringen, mit der Kettensäge alle Klassenkameraden samt Klassleiterin wegzumetzeln. Dazu könnte ich jetzt Stellung beziehen. Tu ich aber nicht. Denn mich als Journalist haben die kürzlich wieder verstärkt aufkommenden Diskussionen auf andere Weise bewegt: 1. Was Pressefreiheit betrifft, sind manche Publikationen gleicher. Fakt ist: Wir müssen uns bei der Berichterstattung über indizierte oder indizierungsgefährdete Spiele zurückhalten, damit unsere Ausgabe nicht möglicherweise vom Markt genommen wird. Dabei spielt es keine Rolle, ob wir eine positive Bewertung abgeben oder einen nüchternen Bericht schreiben. Selbst wenn wir einen vernichtenden Test drucken, bestehe Gefahr, erklärte mir ein Anwalt auf Nachfrage. Weil es uns als Werbung auslegt werden könnte. Ach, so ist das! Wenn ein Magazin wie Der Spiegel exakt dasselbe tut wie wir, ist das also nicht dasselbe. Prima. Und unseren Lesern – besonders den volljährigen – muß ich monatlich etwas erklären, was ich selber nicht verstehe. 2. Ich fühle mich in meiner Meinungsfreiheit beschnitten. Tatsache ist: Selbst wenn ich in einem als Kommentar gekennzeichneten Artikel einen indizierten Titel als Lieblingsspiel bezeichne, drohen Probleme. Ist doch nett, daß es passieren kann, daß die Staatsanwaltschaft sogar meinen Artikel indiziert. Manchmal hasse ich dieses Land.

Harald Fränkel

Starlancer

Actionspiel **Der bessere Wing Commander?**

Digital Anvil, die Firma von Wing-Commander-Papa Chris Roberts, hat für Ende 1999 die Weltraumsimulation Starlancer angekündigt. Als Pilot einer Kampfstaffel wird der Spieler in die Zukunft versetzt und in den erbitterten Krieg verschiedener Nationalitäten (u. a. USA, China, Rußland) verwickelt. Diese streiten um Territorien auf der Erde und anderen Planeten des Sonnensystems. Der PC-Besitzer darf ein Dutzend Schiffe mit Waffen wie Nova-Kanone, Impulslaser, Kollapsgeschütz und Jack-Hammer-Raketen ausstatten. Besonderen Wert wollen die Entwickler auf die Story und einen nicht-linearen Missionsverlauf legen. Geplant ist auch ein Mehrspieler-Modus für acht Teilnehmer.

Info: http://www.digitalanvil.com

Der erste Blick auf die Grafik von Starlancer ist vielversprechend.



Hier wählt der Spieler aus einem Dutzend Schiffe.

F.A.K.K. 2

Actionspiel **Metal-Bräute**

Ritual Entertainment, Entwicklerfirma eines indizierten Ego-Shooters, arbeitet an einem Actiontitel namens F.A.K.K 2 (Federation Assigned Katogenic Killzone). Bislang ist nur bekannt, daß es ein Ballerspiel in der Tomb-Raider-Perspektive wird. Es basiert auf Kevin Eastmans Heavy-Metal-Film, der 1999 in die Kinos kommt.

Info: http://www.ritual.com



F.A.K.K. 2 bietet harte Sounds und schöne Frauen.

Hired Guns

Ego-Shooter **Teamwork für Einzelspieler**

Psygnosis plant für Juni 1999 eine Neuauflage des Amiga-Spiels Hired Guns, das auf der Unreal-Engine basieren soll. Der Actiontitel mit Adventure- und Rollenspiel-Elementen erlaubt eine Teilung des Bildschirms in vier Fenster, so daß der PC-Besitzer den Hauptcharakter übernimmt und Befehle an seine vorher ausgesuchten Teamkollegen weitergeben kann. Die Mitstreiter geben z. B. Feuerschutz, folgen ihrem Boß, patrouillieren, verstecken sich oder nehmen bestimmte Formationen ein. Jeder Charakter besitzt eine Spezialfähigkeit (heilen, Nachtsicht, Computerhacking etc.) und kann diese verbessern. Die Truppe kämpft gegen Söldner und Monster dreier untereinander konkurrierender, korrupter Firmen. Im Mehrspielermodus können Teams gegeneinander antreten.

Info: http://www.psygnosis.com

Außerdem

/// Erscheinen im April: Obwohl der Ego-Shooter Daikatana nicht auf der jüngsten Releaseliste von Eidos stand, läuft laut Vertriebsfirma jetzt alles nach Plan: Die nach der Kündigungswelle verbliebenen Mannen von IonStorm arbeiten am Mehrspieler-Modus. /// Übernahme: GT Interactive vertreibt 1999 drei Produkte der Spiele-Schmiede Legend Entertainment: Wheel of Time, eine Unreal-Zusatz-CD (zehn Levels) und Unreal 2.



Das Benutzer-Interface von Hired Guns: Durch das Fenster rechts oben erteilt der Spieler Befehle an die drei Teamkollegen.



Eine von vielen Waffenarten: Mit dem Kraftfeldgenerator können Durchgänge für einige Zeit blockiert werden.

Ich mein' ja nur

Gedanken zum Jahreswechsel

*Und manchmal haben wir eben doch den falschen Job, besonders in den Tagen zwischen Weihnachten und Neujahr! Genau dann entsteht nämlich mit schöner Regelmäßigkeit die PC Action mit der Kennziffer Zwei, in diesem Jahr sowieso eine ganz besondere Ausgabe. Völlig überrascht stellen alljährlich zu dieser Jahreszeit sechs bis acht vereinsamte Redakteure fest, daß die Außenwelt offenbar in einer Serie von Feiertagen schwelgt. Der Blitz der Erkenntnis trifft unerwartet und tödlich: „Hey, eine neue Demo von Alpha Centauri liegt im Netz, aber wer gibt mir die jetzt für die CD frei?" Grmmpf! „Könntest Du mal bei der Druckerei um eine Terminverschiebung des dritten Produktes betteln?" Ach ja, die feiern ja gerade Silvester - so ein Mist! „Kannst Du mal kurz bei Hersteller ABC nachfragen, ob wir das brandheiße Artwork zu XYZ verwenden dürfen?" NEIN - ☠✵⚡ ! Na ja, uns tröstet die Feststellung, daß einige wenige andere offenbar zu dieser Zeit doch gearbeitet haben. Die NBA-Saison startet nämlich nach zähen Verhandlungen nun doch noch am 5. Februar, die Spieler dürfen nur noch 14 Millionen Dollar pro Saison verdienen. Es gibt doch noch Gerechtigkeit! *stöhn**

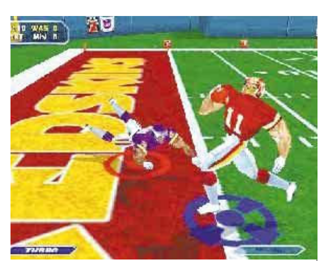
Christian Bigge

NFL Blitz

Sportspiel **Her mit dem Ei!**

Wer gute Sportspiele mag, sollte sich einmal Midways NFL Blitz anschauen (Demo auf der Cover-CD), selbst wenn es sich dabei um American Football handelt. Die Vollversion beinhaltet sämtliche Original-Teams und -Spieler. Der spielerische Schwerpunkt liegt im Actionbereich, dennoch bietet das optisch ansprechende Spektakel durch massig Spielzüge und eine gute Steuerung auch Tiefgang. Wahlweise spielen Sie eine ganze Saison im Alleingang oder treten im Zwei-Spieler-Modus gegen einen menschlichen Gegner an. Glauben Sie uns, Spaß ist garantiert!

Info: www.midway.com



Die riesigen Spieler wurden wunderschön animiert.



Eine automatische Kamera sorgt für perfekte Übersicht.

Superbike World Championship

Renn-Simulation **Motorrad-Weltmeister von EA Sports?**



Ein Blick auf die Spiel-Engine zeigt, daß EA Wert auf die Details legt. Besonders die Fahrer-Animationen gerieten sehr realistisch.

Mit Grand Prix 500ccm von Ascaron erschien vor zwei Monaten die erste waschechte Motorrad-Simulation, die allerdings optisch nicht vollends überzeugte. EA Sports kümmert sich nun ebenfalls um die Biker und will mit Superbike World Championship im Februar die neue Zweirad-Referenz stellen. Wie der Name schon sagt, steht dort nicht die Motorrad-WM im Mittelpunkt, sondern die hierzulande etwas unpopulärere Superbike-Serie. Alle zwölf Rennkurse wurden eingebaut und natürlich drehen Sie auch auf den Original-Maschinen wie etwa der Honda RC45 oder der Ducati 916 Ihre Runden. Training, Qualifikation, Einzelrennen und Meisterschaften können als Simulation oder im Arcade-Modus absolviert werden. EA verspricht superschnelle 3D-Optik, acht verschiedene Kamera-Perspektiven und blitzsaubere Animationen. Unser erster Eindruck der spielbaren Version bestätigt die hohen Ansprüche, freuen Sie sich also auf spannende Rennen, die dank Force Feedback-Unterstützung zugleich an Nerven und Händen zehren werden.

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen



Zahlreiche Setup-Möglichkeiten stehen zur Auswahl.



Nicht nur seine Ausweichbewegungen sind weltberühmt: Naseem gewann bisher 28 seiner 31 Kämpfe durch K.O.

Prinz Naseem Boxing

Sportspiel **Hau' den Lukas...**

Codemaster würdigt die Popularität des WBO-Weltmeisters Prinz Naseem durch ein eigenes Spiel. Neben WM-Fights gegen 16 Original-Boxer dürfen Sie mit dem Faustfechter auch eine Karriere in einer Art Manager-Modus starten. Schon im März soll es blutige Nasen geben, mal sehen, wie Prinz Naseem dann im Infight gegen EAs Knockout Kings abschneidet.

Info: www.codemasters.co.uk

Außerdem

/// Acclaim hat sich für All-Star Baseball 2000 (April) die Rechte an Derek Jeter, Short-Stop der New York Yankees, gesichert. /// Die Online Golf Challenge hat ihre Pforten für Besitzer von Links LS 98/99 geöffnet. Unter www.onlinegolfchallenge.com gibt's Preise bis zu 9.500 Dollar. /// Team 17 arbeitet an einem Rennspiel mit dem Namen Stunt Grand Prix, das Ende des Jahres erscheinen soll. /// Digital Illusions, die Entwickler von Motorhead, basteln an Rally Master: Race of the Champions. Im Herbst soll die Konkurrenz für Colin McRae fertig sein.///

Ich mein' ja nur

So ein Zufall

Wie Sie vielleicht noch nicht bemerkt haben, berücksichtigen wir in der Test-Rubrik bei der Angabe der Spielanteile von nun an auch den Faktor „Zufall", banal auch einfach „Glück" genannt. Wie macht sich „Zufall" in Spielen bemerkbar? Nun, in den meisten Spielen existiert „Zufall" zum Glück gar nicht, sondern es ist ausschließlich geschickte Hand-Augen-Koordination oder Denkvermögen gefragt. Und das ist gut so! Wenn ich ein Spiel gewinne, soll das nicht am glücklichen Händchen liegen. Noch ärgerlicher ist es allerdings, wenn ein Spiel verloren geht, nur weil mir Fortuna im richtigen Moment nicht zur Seite stand. Das hat nur ewiges Speichern und Laden eines Spielstandes zur Folge. Um ehrlich zu sein, ich hasse Zufälle! Und damit hasse ich zum Beispiel auch die Zwerge in Myth 2, deren Molotow-Cocktails mal explodieren, mal verlöschen oder gar brennend zurück kullern und den vom Pech verfolgten Zwerg sprengen. Es ist auch nicht schön, wenn in SimCity 3000 eine Katastrophe die halbe Stadt verwüstet. Nichts gegen einen kleinen Hausbrand am Stadtrand, weil der nicht mehr im Einzugsgebiet meiner Feuerwehr liegt. Hier bin ich selbst Schuld, warum versuche ich auch Geld zu sparen? Aber alles andere frustriert unnötig und tötet den Spielspaß. Gutes Missions-Design benötigt keine Zufälle. Ganz im Gegenteil. Es schließt sie aus. Davon ausgenommen sind übrigens Karten-, Würfel- und vergleichbare Spiele, die selbstverständlich Glück voraussetzen. Warum das? Ob das etwas mit meinem Kurzaufenthalt in Las Vegas zu tun hat...? Tja, manchmal muß auch ich Glück haben.

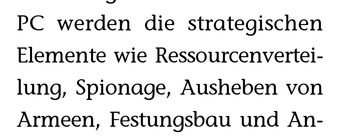
Alexander Geltenpoth

Shogun: Total War

Strategie **Brettspielumsetzung à la Risiko**

Electronic Arts versucht sich an der Umsetzung eines Brettspiels. Shogun erinnert stark an Risiko, ist aber strategisch viel anspruchsvoller und enthält sogar eine WiSim-Komponente. In der Konvertierung für den PC werden die strategischen Elemente wie Ressourcenverteilung, Spionage, Ausheben von Armeen, Festungsbau und Anheuern von Söldnern rundenbasiert ausgeführt. Sobald es aber zu Gefechten kommt, ist das taktische Geschick des Spielers in Echtzeit gefordert. Dazu kommt eine technisch gelungene 3D-Engine zum Einsatz, die sogar Höhenunterschiede und Wälder berücksichtigt. Bis zu 16 Spieler können im Mehrspielermodus gegeneinander antreten. Shogun soll bereits im März erscheinen.

Info: http://www.ea.com



Die grüne Armee hat sich im Wald verschanzt und lauert den gelben Soldaten auf.



Der rundenbasierte Teil ähnelt Risiko und Axis & Allies.

Knights & Merchants

Echtzeit-Strategie Add On

Neue Ländereien

Zum erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiel Knights & Merchants erscheint bereits im März eine Mission-CD. 15 neue Szenarien und jeweils zwei Gebäude und Truppenarten erweitern das Spiel. Zudem versorgen Fischer die hungrigen Arbeiter mit zusätzlicher Nahrung. Angeblich sollen sich sogar die Möglichkeiten der Landschaftsgestaltung verbessert haben.

Info: http://www.topware.de



Aufbau, Wirtschaft und Taktik prägen auch die Mission-CD.

Außerdem

/// Unter dem Arbeitstitel X-COM: Genesis erstellt MicroProse in den nächsten 18 Monaten ein Strategiespiel mit Tiefgang im Stil der ersten beiden Teile. Zudem hat MicroProse die Spieler aufgefordert Ideen, Wünsche und Anregungen abzugeben (http://www.microprose.com). /// SSI kündigt Fighting Steel 2 an. Bereits im April soll das realistische Srategiespiel über den 2. Weltkrieg in den Regalen stehen.

Imperialismus 2

Strategie **Welteroberung in Zügen**

Wirtschaftliche Planung, diplomatisches Geschick und strategischer Einsatz des Militärs sind wieder die drei Säulen, auf die sich jeder Staat in Imperialismus 2 stützt. Das Spielprinzip bleibt in den Grundzügen unverändert, aber SSI hat die Grafiken auf den technisch neusten Stand gebracht, so sich der Nachfolger seiner Optik nicht mehr zu schämen braucht. Der Spieler regiert die Nation seiner Wahl diesmal durch 300 Jahre der Geschichte mit über hundert Erfindungen. Außerdem gilt es die Neue Welt zu entdecken und auszubeuten. Größter Vorteil von Imperialismus 2 dürfte jedoch die überarbeitete Steuerung sein. Laut SSI ist das Spiel nun kinderleicht zu bedienen, ohne aber etwas von der strategischen Tiefe des Vorgängers einzubüßen. Imperialismus 2 soll noch im 1. Quartal 1999 erscheinen. **Info: http://w zww.ssionline.com**



Auf der Übersichtskarte sind die einzelnen Staaten mit ihren Hauptstätten, Produktionszentren und der zugehörigen Infrastruktur sehen.



Hübsche Grafiken informieren den Spieler über besondere Ereignisse. Hier ging die Flotte siegreich aus einer wichtigen Seeschlacht hervor.

Ich mein' ja nur

Janes wirft Bomben auf den Irak

Wer am 17. Dezember 1998 die Nachrichten des amerikanischen Fernsehsenders NBC verfolgt hat, wurde Zeuge eines seltsamen Schauspiels. Der Moderator erläuterte die us-amerikanischen und britischen Luftangriffe auf Bagdad anhand der Jane`s-Flugsimulation „F-15“. Der Einsatz der Marine-Streitkräfte wurde mit dem bei Electronic Arts noch in der Entwicklung befindlichen Strategie-Spiel „Fleet Command“ veranschaulicht. Da flog eine F-15 über irakisches Hoheitsgebiet und die Zuschauer waren aus der Vogelperspektive dabei. Ein US-Kriegsschiff feuerte Tomahawk Cruise Missiles, die in der 3D-Engine des Spiels bis in die irakische Hauptstadt verfolgt werden konnten. Schon seit Jahren mehren sich Stimmen, die sagen, daß der moderne Krieg immer mehr mit einem Videospiel zu vergleichen sei. Piloten benutzen einen Joystick, um ihre Waffen ins Ziel zu schicken, und Radarkameras bringen die Einsatzbilder fast live in die Wohnzimmer auf der ganzen Welt. Jetzt aber benutzt ein großer Fernsehsender ein Computerspiel, um militärische Gefechte zu illustrieren. Bäh! Ich finde, das verharmlost einerseits den Schrecken des Krieges, andererseits werden wieder einmal Computerspiele in ein falsches Licht gerückt. Ich kann jetzt schon hören, wie hierzulande selbsternannte und übermoralisierende Sittenwächter diese NBC-Nachrichtensendung zum Anlaß nehmen werden, unser Hobby auf eine Stufe mit Kinderpornographie und Splatter-Videos zu stellen. Au weia! Nach meiner letzten Falcon 4.0-Mission vor wenigen Minuten fühle ich mich jetzt auch schon wieder total „sozial desorientiert“ und beginne tiefgreifend zu „verrohen“.

Christian Müller

F-16 Agressor

Flugsimulation Modern **Auf den Spuren des Strike Commander**

Virgin Interactive bringt dieses Frühjahr den Action-Flugsimulator F-16 Aggressor auf den Markt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Söldner-Piloten, der mit seiner F-16 Aufträge in Afrika fliegt. Die Hintergrundgeschichte erinnert stark an Strike Commander (Origin – 1993). In vier Kampagnen müssen je 10 Missionen bewältigt werden. Anhand von Trainingsmissionen mit Text- und Funkmeldungen soll der Spieler einen schnellen Einstieg finden. Laut Hersteller soll das fertige Spiel auch auf älteren Pentium-Systemen (ab Pentium 90) lauffähig sein. Besitzer von schnellen Rechnern und entsprechender 3D-Hardware dürfen sich auf eine Auflösung von 1.280x1.024 freuen.

Info: http://www.vid.de



Neben den vielen Standard-Perspektiven gibt es auch diese übersichtliche Einstellung.

Grafisch muß sich der Action-Simulator nicht verstecken!

Combat Pilot

Flugsimulation Historisch **Inoffizielles Add-On für den CFS**

„The Associates“ hat für Besitzer des Microsoft Combat Flight Simulators eine Erweiterungs-CD kreiert. Aufgrund des offenen Programmsystems existieren bereits für den zivilen MS Flugsimulator jede Menge Add-Ons von unabhängigen Entwicklerfirmen. Das Combat Pilot-Paket beinhaltet neben einigen Missionen auch sieben neue Flugzeuge, darunter die ME163 Komet, den RAF Typhoon und die JU87 Stuka. Neben authentischen Cockpitansichten sind insbesondere die unterschiedlich angepaßten Flugmodelle zu erwähnen.

Info: http://www.flightsim.co.uk



Premiere im Combat Pilot: Der deutsche Sturzkampfbomber, die JU 87, war bisher noch in keiner Flugsimulation zu finden.

Außerdem

/// Für alle Besitzer der deutschen Version von Falcon 4.0, die sich nicht mit der hiesigen Landessprache im digitalen Flugverkehr anfreunden können, bietet der Hersteller einen kostenlosen Umtausch-Service an. Nach Erhalt der Original-CDs verschickt Microprose die englische Fassung des Jet-Simulators.

Microprose, Customer Service
Marktstraße 1
33602 Bielefeld

A-10 Warthog

Flugsimulation Modern

Panzerbrechendes Warzenschwein

Im Mittelpunkt einer Jane's-Neuentwicklung steht der Erdkampf-Jäger A-10, der zur Unterstützung von Bodentruppen eingesetzt wird. Die bereits bekannten, interaktiv moderierten Trainings-Missionen sollen Frischlingen wieder den Einstieg in das Genre erleichtern. Interessant ist das Angebot zweier unterschiedlicher Kampagnen: Fortgeschrittene können unter größten realistischen Bedingungen originalgetreue Aufträge fliegen, während sich Action-Fans in einer spannend präsentierten Hintergrundgeschichte wiederfinden. Mit einer Veröffentlichung ist nicht vor Mitte 1999 zu rechnen.

Info: http://www.janes.ea.com



Für A-10 wird eine völlig neue Grafik-Engine programmiert.



Der Spitzname „Warzenschwein“ stammt vom eigentümlichen Aussehen der A-10.

Ich mein' ja nur

Armes Deutschland

Mord und Totschlag, Vergewaltigungen, Kinderschänder-Prozesse – Deutschlands Gerichtshöfe und ihre Staatsanwälte sind wirklich nicht zu beneiden. Gerade deswegen sorgte ein Ende letzten Jahres eingeleitetes Strafverfahren der Oberstaatsanwaltschaft Hagen für Aufregung, Protest und Unverständnis innerhalb der deutschen Internet-Gemeinde. Im Herbst wurde bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (kurz BPjS) ein Antrag zur Indizierung des deutschsprachigen Internetangebots 3Daction.com gestellt. Trotz Nicht-Indizierung der BPjS leitete die Staatsanwaltschaft ein Verfahren aufgrund „der Bewerbung indizierter Spiele" ein. Zu einer außergerichtlichen Einigung kommt es aber nur dann, wenn der Betreiber seine Seite komplett löscht und nie wieder an derartigen Projekten aktiv mitwirkt! Selbst Ligen zu rechtlich unbedenklichen Spielen wie Anno 1602 oder FIFA 99 müssen verschwinden. Beamtenwillkür, wie sie es wohl einzig und allein in Deutschland gibt. Und warum das Ganze? Weil den volljährigen Usern in den gesondert und mit dem BPjS-Siegel ausgewiesenen „Ligen ab 18" auch Ligen zu einer Handvoll indizierter Spiele geboten werden. Obwohl die eigentliche Kontrolle der eventuell jugendlichen Teilnehmer den Eltern obliegt, schiebt die Staatsanwaltschaft Hagen dem ganzen Treiben einfach einen Riegel vor und verbietet Erwachsenen Bürgern den Spaß am Spiel. Als ob es gerade in unserer Gesellschaft keine wichtigeren Themen gibt, mit denen sich unsere Staatsanwälte befassen könnten! Armes Deutschland.

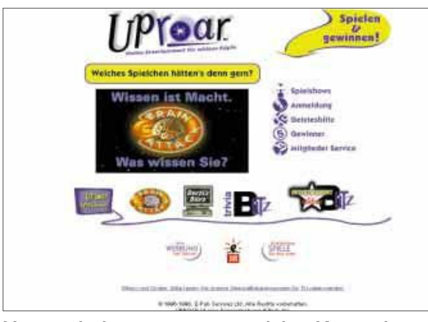
Christian Sauerteig

Uproar gestartet

Denkspiel **Deutschlands erste Online-Gameshow**

Uproar, welches in den USA über 60 Millionen Pageviews monatlich hat, und Bertelsmann haben in Kooperation mit sport1.de und gamechannel.de Ende Dezember den Startschuß zu Deutschlands erster Online-Gameshow abgegeben. Uproar.de bietet fünf verschiedene Online-Spiele: Mission Brain Attack ist eine Art Trivial- Pursuit, Berti's Büro ein Sportquiz, Geistesblitz eine tägliche Rätselrunde, Tiefstapler ein tägliches Zahlenspiel und Trivia Blitz eine wöchentliche Quizrunde, bei der Sie sogar Geld gewinnen können. Das Beste an dem sehr guten Angebot: Die Anmeldung und Teilnahme an den Quizrunden ist kostenlos und obendrein können Sie noch lukrative Preise gewinnen!

Info: http://www.uproar.de



Uproar hält, was es verspricht: Kostenlose Spiele und satte Gewinne.

Bertis Büro ist eines der insgesamt fünf Online-Spiele.

Sim City im Internet

WiSim **Browser-Version des Klassikers**

Zu schön, um wahr zu sein. Zur Feier des dritten Teils der erfolgreichen Aufbau-Simulation spendiert Hersteller Maxis eine Browser-Version des klassischen ersten Teils. Die spezielle Online-Variante läuft mit jedem Java-fähigen Browser und kann auf der offiziellen Sim City-Homepage kostenlos gespielt werden. Nostalgie pur!

Info: http://www.simcity.com



Der erste Teil nun originalgetreu mit Chat im Internet.

Moses vor den Kadi?

Web-Site **Beliebte 3D-Action-Liga muß schließen**

Die Oberstaatsanwaltschaft Hagen hat zugeschlagen. Aufgrund der Bewerbung indizierter Spiele und der damit verbundenen Gefährdung für minderjährige Internet-Nutzer wurde gegen den als „Grandpa Moses" bekannten Betreiber der Domain 3DAction.com und 3DAction.de ein Strafverfahren eingeleitet. Bedingung einer außergerichtlichen Einigung ist einerseits die sofortige Schließung der Liga-Seiten, andererseits die Auflage, daß der Betreiber zukünftig nicht mehr an derartigen Projekten mitwirkt. Aufgrund der drohenden Verurteilung (mit bis zu fünfstelliger Geldstrafe) und der damit verbundenen Vorstrafe schließt Grandpa Moses schweren Herzens seine Seite, in die er viel Zeit und Geld investiert hat. Abzuwarten bleibt, was mit ähnlichen, deutschsprachigen Angeboten nun geschehen wird.

Außerdem

/// Internet für lau bietet Mobilcom an. Gegen eine monatliche Gebühr von 77,- DM, die Telefon- und Providerkosten beinhaltet, kann man werktags von 19.00 Uhr bis 7.00 Uhr und das ganze Wochenende unbegrenzt im Internet surfen.
/// Wargasm kann demnächst bei Heat.net und der Internet Gaming Zone gespielt werden.
/// Das von Byte Enchanters entwickelte Online-Spiel Legal Crime befindet sich momentan auf Gamestorm.com in der kostenlosen Testphase.



Mit über 4.000 Seitenaufrufen in der Woche zählt 3Daction.com zu den erfolgreichsten Liga-Seiten Deutschlands.



Selbst Ligen zu von rechtlicher Seite legalen Spielen wie FIFA 99 oder Anno 1602 müssen zusammen mit der Seite verschwinden.

Ich mein' ja nur

Größenwahn

Eine neue Rubrik in der PCA? Und was soll ich nun damit? Das zu beantworten ist einfach: Lesen natürlich! Wir wollen Sie in die Geheimnisse der Spiele-Industrie einweihen und einen Blick hinter die Kulissen werfen lassen. Seit Bill Gates in seiner Garage Labels von 5-Zoll-Disketten beschriftet hat, ist die Spielewelt komplizierter geworden. Nicht nur, daß es inzwischen um weit mehr als nur ein paar Mark Taschengeld geht, auch die Teams wachsen und die Firmen stellen sich dem internationalen Vergleich. Im Großen und Ganzen ist das auch gut so, denn mal ehrlich: Welcher anspruchsvolle Zocker würde sich denn heute noch mit Vierfarb-Grafik und PC-Speaker-Sound zufriedengeben? Eben...

Joachim Hesse

Mattel will stärker in den Spielemarkt

Mattel, The Learning Company und Mindscape wohnen bald unter einem Dach

Wie wir erfahren haben, steht The Learning Company (TLC) kurz vor einer Übernahme durch den Spielzeug-Giganten Mattel. Durch einen Aktientausch im Gesamtwert von zirka 6,5 Milliarden Mark sollen bis April die Firmen fusionieren. Zur Stunde wird noch auf die Zustimmung der Aktionäre gewartet. Auch in Deutschland stehen die Zeichen auf Umbruch. Bereits zum Ende des vergangenen Jahres verschmolzen die hiesige Mindscape-Niederlassung und der TLC-Tewi-Verlag miteinander. Gleichzeitig konnte ein Exklusiv-Abkommen zur Vermarktung neuer Software mit dem Myst-Entwickler Brøderbund geschlossen werden. Das neue Unternehmen firmiert als TLC The Learning Company Deutschland GmbH seit dem 1. Januar in Oberhaching bei München. Mit den Marken Softkey, TLC, Mindscape, SSI und dem Brøderbund-Spiele-Label Red Orb soll 1999 ein Umsatz von über 50 Millionen Mark erzielt werden. Als nächstes Spiel erwarten wir von Red die 3D-Fortsetzung des Action-Adventures-Oldies Prince of Persia.

Info: http://www.learningco.com

TLC The Learning Company Deutschland GmbH


Gerd Körnig, Geschäftsführer der deutschen TLC-Niederlassung: Eine breite Produktpalette soll 1999 einen Rekordumsatz ermöglichen.


Erik Simon von Blue Byte ist von den Eigenschaften der 3D-Engine „Myrun“ überzeugt.

Zunkunft für 3D?

BlueByte kooperiert mit KAiNAi

Durch eine Vereinbarung mit dem noch unbekannten Spieleentwickler KAiNAi erhält Siedler-Erfinder BlueByte die exklusiven Nutzungsrechte an der 3D-Engine „Myrun“. Nach Angaben von BB-Development-Manager Erik Simon ist die Engine in der Lage, sich der Rechnerkonfiguration des Spielers anzupassen, um so die Ausführungsgeschwindigkeit auch bei älteren PCs auf einem flüssig spielbaren Niveau zu halten.

Info: http://www.bluebyte.de

Außerdem

/// Die deutsche Spieleschmiede Software 2000 hat NBG mit der Exklusiv-Distribution ihrer Spiele beauftragt. Erster Titel wird die Wirtschaftssimulation Pizza Syndicate. /// Interplay überführt ihre Entwicklertruppe VR Sports in das neu gegründete Sportlabel Interplay Sports. /// GT Interactive kündigt an, das englische Traditionshaus Reflections (Shadow of the Beast, Destruction Derby) zu übernehmen. Im Frühling soll das Rennspiel Driver veröffentlicht werden.

THQ geht groß einkaufen

Teile des Funsoft-Imperiums gehören nun zu THQ

Der kalifornische Publisher THQ vergrößert seinen direkten Einfluß auf die Spielebranche in unseren Breitengraden. THQ, bekannt durch Spiele wie Pax Imperia 2, hat sich die ehemaligen Funsoft-Töchter Rushware, Softgold und ABC Spielspaß einverleibt. Dazu Brian J. Farrell, Präsident und Geschäftsführer von THQ: „Der Erwerb ist entscheidender Teil unserer Strategie, die internationalen Vertriebsmöglichkeiten zu erweitern. Wir haben nun die Möglichkeit, in einem Markt mit vielen Millionen Konsumenten direkt zu vertreiben. Der Kauf wird unsere Position als einer der führenden Publisher und Distributoren stärken.“ Computerspielern dürfte vor allem Softgold ein Begriff sein. Das Kaarster Unternehmen zeichnete sich beispielsweise bei Grim Fandango oder Floyd durch exzellente Lokalisierungen aus. Ein frischer Zwei-Jahres-Vertrag mit LucasArts sichert auch in Zukunft weitere potentielle Hits.


Das Topmanagement von THQ und Rushware ist sich einig geworden: Tim Walsh, Jürgen Goeldner und Brian J. Farrell (v.l.n.r.).

Info: http://www.thq.de

Budget-Spiele

Activision Good Buy
BattleZone . . . .DM 29,95
Heavy Gear . . . .DM 29,95
Blue Byte Classicline
Battle Isle 3 . . . .DM 29,95
Die Siedler . . . .DM 29,95
Electronic Arts Classics
KKND . . . . . . .ca. DM 40,-
Privateer 2 . . .ca. DM 40,-
Syndicate Wars ca. DM 40,-
Ultima 8 . . . . .ca. DM 40,-
Ultima Collect. .ca. DM 40,-
Wing Com. 4 . .ca. DM 40,-
Funsoft Classics
Comanche 2.0 . .DM 29,95
Dream Team 98 .DM 29,95
Earthw. Jim 1+2 DM 29,95
F-22 Raptor . . . .DM 39,95
Indiana Jones3+4 .DM 29,95
Jedi Knight/MotS .DM 69,95
Leviathan . . . . . .DM 29,95
Micromachines V3 DM 39,95
Outlaws . . . . . . .DM 39,95
Realms o.t.Haunt. .DM 39,95
Rebel Assault II . . .DM 39,95
Shadow o.t. Empire DM 39,95
Test Drive 4 . . . . .DM 39,95
The Dig . . . . .DM 39,95
Tie Fighter . . . . .DM 39,95
Vollgas . . . . . . .DM 29,95
X-Wing Collect.CD .DM 29,95
X vs.TIE/B.o.P. . . .DM 69,95
Green Pepper (Novitas)
1942- Pac.Air War DM 19,95
Jack Nicklaus . . . .DM 19,95
Magic Carpet 2 . .DM 19,95
Panzer General . . .DM 19,95
Silent Service 2 . . .DM 9,95
SimCity Classic . . . .DM 9,95
SimCopter . . . . . .DM 19,95
SimTower . . . . . .DM 19,95
The Hive . . . . . . .DM 19,95
This Means War . .DM 19,95
Thunderhawk 2 . .DM 29,95
Neon Edition (Psygnosis)
Destruction Derby .DM 29,95
Discworld 2 . . . . .DM 39,95
Ecstatica 2 . . . . .DM 29,95
Formel 1 . . . . . . .DM 39,95
WipEout . . . . . . .DM 29,95
Power Plus (MicroProse)
Addiction Pinball .ca. DM 30,-
Dark Earth . . . . .ca. DM 30,-
X-COM: Apocal. .ca. DM 30,-
Premier Collection (Eidos)
Akte Europa . . . . .DM 39,95
Links LS . . . . . . .DM 39,95
Tomb Raider – D.C. DM 49,95
replay (GT Interactive)
Carmageddon . . .ca. DM 30,-
Creatures . . . . .ca. DM 40,-
Z + Expansion Kit. ca. DM 30,-
Sega PC
3D-PowerPack . .ca. DM 70,-
Family Pack . . . .ca. DM 70,-
Sierra Originals (Cendant)
3D Ultra Pinball . .DM 29,95
Betrayal at Krondor DM 29,95
Earthsiege 2 . . . .DM 29,95
Gabriel Knight II . .DM 49,95
King's Quest 7 . . .DM 29,95
Larry 6 . . . . .DM 29,95
Space Quest 6 . . .DM 29,95
Woodruff . . . . . . .DM 29,95
Softprice (Infogrames)
Dark Reign . . . . . .DM 19,95
Diablo . . . . .DM 29,95
Floyd . . . . .DM 39,95
Frogger . . . . .DM 29,95
Herrscher d.Meere .DM 19,95
Industriegigant . . .DM 29,95
I-War . . . . .DM 39,95
Seven Kingdoms . .DM 29,95
S.W. Monopoly . . .DM 39,95
Super Spar Preis (GTI)
Flying Corps . . . . .DM 29,95
Oddworld: Oddysee DM 29,95
Total Annihilation . .DM 29,95
TopWare Funline
Robo Rumble . . . .DM 21,95

TopWare funline

Budgetspiel **Erster Titel der neuen Reihe ist RoboRumble**

Fast jeder Hersteller wirft über ein Budget-Label mehr oder weniger gute Spiele für den kleinen Geldbeutel auf den Markt. Das können wir besser, dachte sich TopWare vermutlich und initiierte die „funline". Für 1999 stehen 25 Titel zur Veröffentlichung an. Das erste Spiel in der Nachverwertung ist Robo Rumble, ein futuristischer Vertreter des Echtzeit-Strategie-Genres, der von uns vor etwa einem halben Jahr mit 80% bewertet wurde. Für 29,95 Mark bekommt der Spieler ein solides Spiel-Design mit einigen interessanten Ansätzen wie dem Zusammensetzen neuer Einheiten anhand von Einzelteilen geboten. Sound und Grafiken sind durchweg gut und bieten keinerlei Anlaß zur Klage.

Info: http://www.topware.de



Die neue Packung im speziellen „funline"-Design.

Außerdem

/// Klein, aber fein: So präsentiert sich das Fun-Rennspiel MicroMachines V3, das es mittlerweile für 39,95 Mark in der Classic Line von THQ/Funsoft gibt. /// In der letzten Ausgabe erst vorgestellt, liefert uns Novitas mit ihrer Green Pepper-Reihe wieder Nachschub für die CD-ROM-Laufwerke: Für jeweils 19,95 Mark gibt es die Kampfsimulation This Means War und den Luftgefechtsklassiker 1942 - The Pacific Air War. Zum Schleuderpreis von 9,95 Mark geht der U-Boot-Simulator Silent Service 2 über die Ladentheke.

Infos: http://www.novitas-ent.com


Mit Raketenwerfern greifen die Firepower-Robos an: Die vollpolygonale 3D-Grafik-Engine von Robo Rumble erlaubt einige Finessen wie farbiges Licht, Schatten-Effekte, Echtzeit-Terrainmorphing oder auch Bump Mapping.

Might and Magic Sixpack

Spielesammlung **Ubi Soft bringt das Epos unter die Haube**

Achtung Rollenspieler, unterbrecht den Winterschlaf! Ubi Soft hat für Fans der von New World Computing erdachten Might- and-Magic-Serie einen Bonbon in der Hinterhand. Wer es bisher versäumte, seine Sammlung zu komplettieren, dem gibt Ubi Soft eine neue Chance mit dem M&M-Kompendium. Die Special Edition wird Teil 1 bis 5 in der englischen Originalversion sowie den in Ausgabe 6/98 mit PC-Action-Gold ausgezeichneten sechsten Teil der Reihe enthalten. Ausgeliefert wird das Kompendium in einer attraktiven Geschenkbox, die zusätzlich mit verschiedenen M&M-Goodies, wie beispielsweise der Landkarte von Enroth als Poster und einer Karte für das Multifunktions-PC-Dashboard von Saitek, ausgestattet ist. Als weitere Dreingabe bekommt der Käufer ein Video-File mit einem Ausblick auf Heroes of Might and Magic III, dem kurz vor der Veröffentlichung stehenden rundenbasierten Strategie-Ableger der Serie. Wer noch Rollenspiel-Nachholbedarf und 90,- Mark zur Hand hat, greife zu. Die Spielesammlung sollte inzwischen bereits im Handel erhältlich sein.

Info: http://www.ubisoft.de



Langzeitmotivation, Spieltiefe und eine gigantische Spielewelt sind nur einige wenige Attribute von M&M. Tolle Grafik dürfen Sie allerdings nicht erwarten.

PC Action Komplett-archiv 1998

Gesamtausgabe **Ein ganzes JahrPC Action im Überblick**



Sind Sie es leid, auf der Suche nach einem bestimmten Test einen halben Jahrgang PC Action durchzublättern? Oder haben Sie womöglich gerade die Ausgabe verpaßt, in der sich der gewünschte Artikel befunden hätte? Sind Sie Sammler mit einem Hang zum Enzyklopädischen und wollen geballte Information auf engstem Raum? Dann dürfte Das PC Action Komplett-Archiv 1998 genau das Richtige für Sie sein. Das Paket enthält auf einer CD den kompletten PC Action-Jahrgang im Original-Layout, versehen mit komfortablen Suchfunktionen – egal ob Sie nach Rubriken, einem bestimmten Test, einer Seite oder einer Textstelle suchen – das Komplett-Archiv läßt Sie nicht im Stich. Sämtliche Grafiken und Screenshots sind übrigens hochauflösend und lassen sich problemlos in mehreren Stufen vergrößern. 12 zusätzliche PC Action-Cover-CDs versorgen Sie darüber hinaus mit einem unerschöpflichen Fundus an Demos, Treibern und nützlichen Hilfsprogrammen. Zu haben ist das liebevoll gestaltete PC Action Komplett-Archiv zum fairen Preis von DM 34,95.

Info: http://www.pcaction.de



Mit dem PC Action Komplett-Archiv auf 13 CD-ROMs können Sie die Tests, Vorschau-Artikel und News-Meldungen des Spielejahres 1998 noch einmal komfortabel Revue passieren lassen.

Richtigstellung

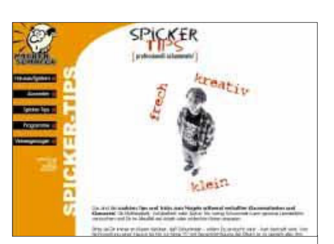


In der PC Action 1/99 fand sich ein Test des Spiels Dark Secrets of Africa von New Generation Software, der aufgrund eines Mißverständnisses zwischen dem Distributor Selling Points und uns zustande kam: Tatsächlich handelte es sich bei dem von uns als Testversion betrachteten Programmcode lediglich um Preview-Material. Wir entschuldigen uns hiermit für den Irrtum und werden selbstverständlich Dark Secrets of Africa noch einmal testen, sobald uns das fertige Spiel vorliegt.

Paukerschreck

Ratgeber **Nie wieder Hausaufgaben?**

Manch einer mag sich fragen, warum er das Rad neu erfinden und für den Deutschunterricht das aberhundertste Referat zu Borcherts „Draußen vor der Tür“ schreiben soll. Der Griff zum Paukerschreck von innonics ist hier verlockend – ganze 15.000 HTML-Seiten mit Hausaufgaben, Referaten, Facharbeiten, Ausreden fürs Zuspätkommen und vieles mehr verspricht die CD-ROM und kann bei Internetanschluß über das Cheatweb stets auf dem neuesten Stand gehalten werden. Leider ist beim Paukerschreck jedoch auch nicht alles Gold, was glänzt, denn zu manchen Themen finden sich auf der CD nur ein paar dürftige Stichpunkte und die beigefügten Lernprogramme stammen teilweise noch aus seligen DOS-Zeiten. Zuweilen zuckt sogar schon der Rotstift des Paukers, wenn beispielsweise die gelieferten fremdsprachlichen Phrasen gravierende Fehler enthalten. Fazit: Als Anregung für eigene Arbeiten kann der Paukerschreck manchmal ganz nützlich sein, aber die gebotenen Infos sind mit Vorsicht zu genießen. Der empfohlene Verkaufspreis von DM 49,95 erscheint uns etwas zu hoch gegriffen.



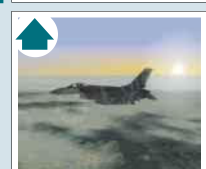
Innonics‘ Paukerschreck nimmt gestreßten Schülern nicht die Arbeit ab, gibt aber hilfreiche Anregungen und hat so manchen witzigen Gag auf Lager.

Info: http://www.innonics.de, http://www.cheatweb.de/paukerschreck/

Die andere Hitparade



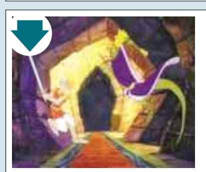
PRACHTBAU! Sicher, ein wenig mehr Innovation hätte man sich von SimCity 3000 schon gewünscht, aber die riesige Gemeinde der virtuellen Städteplaner wird dennoch hochzufrieden sein.



ABGEHOBEN! Bei Falcon 4.0 kommen die anspruchsvollsten PC-Piloten ins Schwärmen. An diesem Überflieger werden sich in nächster Zeit alle Flugsims messen lassen müssen!



BLENDGRANATE! Explodierende Zwerge haben schon manchen Myth-Fan in den Wahnsinn getrieben. Soulblighter bringt wenig Neues, macht aber ebensoviel Spaß wie der erste Teil!



DVDÜMMLICH! Dragon‘s Lair auf DVD bestätigt die alte Regel, daß schlechte Spiele auch durch die neueste Technologie nicht besser werden. Ein echter Reinfall!



EINGESEIFT! „Hardcore-Fans kann man alles andrehen“, scheint bei den Machern der Gute Zeiten, Schlechte Zeiten-CD die Devise gewesen zu sein. Seichter geht‘s kaum!

Command & Conquer Tiberian Sun

Normalerweise kommt niemand so einfach rein, in das „Hauptquartier“ der Westwood Studios bei Las Vegas. Selbst wenn in Wirklichkeit (bedauernswerterweise) keine gutaussehende, weibliche Sicherheitskraft die heiligen Hallen bewacht: Die Entwickler der C&C-Serie verstehen etwas von Geheimhaltung. Exklusiv für PC Action machten sie nun eine Ausnahme. Auf den folgenden zwölf Seiten verraten wir alle Geheimnisse über Tiberian Sun...

Geheimnisträger

Klar stellten wir die wichtigste Frage der Menschheitsgeschichte: Wann erscheint Tiberian Sun? Offiziell peilt Westwood das 1. Quartal an. Demnach müßte der dritte Teil der Saga im März in den Läden stehen. Unsereins jedoch würde sich über eine erneute Verschiebung nicht wundern. Das liegt nicht an dem (im selben Atemzug berichtigten) Versprecher von Erik Yeo („C&C 3 erscheint im Winter“). Schon eher an der schwammigen Aussage („So bald wie möglich“) von Assistenz-Produzent Rade Stojsavljevic. Hauptsächlich irritierend war: Die Journalisten bekamen nur einen Level zu sehen, der stabil lief. Alle anderen verabschiedeten sich nach spätestens zwei Minuten. Damit jetzt nicht alle sehnsüchtig wartenden PC-Besitzer in Panik und Trauer ausbrechen (was schade wäre, da es sich mit Tränen in den Augen so schlecht weiterlesen läßt), sei noch mal gesagt: Eine weitere Verspätung ist denkbar, nicht sicher.

C&C 4 kommt...

Wer das in einem ruhigeren Teil von Las Vegas liegende Gebäude betritt, muß aufpassen, nicht die Orientierung zu verlieren. Lange Gänge und kleine, ineinander verschachtelte Arbeitszimmer bestimmen das Bild. Wie in vielen anderen Spiele-Schmieden haben die Mitarbeiter ein Faible für Actionfiguren (Star Wars, Spawn, Starship Troopers etc.). „Wollt Ihr das Büro von Louis Castle sehen?“, fragte PR-Manager Christopher Rubyor, um seine Idee im nächsten Moment wieder zu verwerfen. „Tut mir leid, geht ja nicht. Dort befinden sich Dinge, die noch nicht bekannt werden sollen.“ Vermutlich meinte er das Action-Strategiespiel C&C: Commando, C&C 4: Tiberian Dawn oder das Rollenspiel „Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness“, das Sommer 1999 erscheinen und Ich-Perspektive, Tomb-Raider-Perspektive sowie 15 Charakterklassen bieten soll.

Erik, ein Perfektionist

Während eines Mittagessens mit Yeo, Stojsavljevic und Rubyor erfahren die beiden Redakteure einmal mehr, daß Spielemacher ständig über ihre Produkte nachgrübeln. Erik, den Perfektionisten, beschäftigen selbst Detailproblemchen. „Im Moment fliegen Hubschrauber, wenn sie Brücken

Am Anfang war die Garage

Es war 1985, als Brett Sperry und Louis Castle in einer Garage (!) einen Zwei-Mann-Betrieb für Computerspiele einrichteten. Der erste bekanntere Titel war das Rollenspiel Eye of the Beholder. 1992 folgten das Adventure Kyrandia sowie Dune 2, die „Mutter“ aller Echtzeit-Strategiespiele. 1995 erschien Command & Conquer: Der Tiberiums-Konflikt und 1996 C&C: Alarmstufe Rot, das alle Verkaufsrekorde brach. Heute verbindet man Westwood auch mit der Lands-of-Lore-Saga (Rollenspiel), Blade Runner (Adventure) und Dune 2000 (Echtzeit-Strategie). Mit Tiberian Sun steht der nächste Kassenschlager an.



Revolutionierte 1995 die Szene: Der Tiberium Konflikt begeisterte nicht nur reinrassige Fans von Echtzeit-Strategiespielen.



kreuzen, nicht oben drüber, sondern unten durch. Das müssen wir unbedingt noch hinkriegen", meinte er zu Rade und widmete sich wieder seinem Burger. Das „Problem" für ihn ist, daß der Heli kurze Zeit aus dem Sichtbereich verschwinden würde, was er als unrealistisch und damit als unprofessionell empfindet. Auch die noch fehlenden Animationen waren ein Thema. Seen und Wasserfälle sollen ja später schön plätschern und die Digger-Einheit Maulwurfhaufen aufwühlen, wenn sie sich in der feindlichen Basis wieder ans Tageslicht gräbt.

Alarmstufe Rot!

Was gibt es sonst zu sehen in einer Firma, die Computerspiele produziert? Da wäre z. B. der Testraum, wo während des PC-Action-Besuchs gut ein Dutzend der rund 120 Mitarbeiter unter dem Motto „Gib Bugs keine Chance" nichts anderes taten, als Lands of Lore 3 zu zocken. Der Serverraum besteht auf den ersten Blick fast nur aus Kabeln und ist mit einer Alarmanlage gesichert. Falls die auf konstant 18 Grad gehaltene Temperatur steigen sollte, herrscht Alarmstufe Rot! Denn die sündteuren Gerätschaften sind sündhaft anfällig, wenn die Klimaanlage ausfällt. Las Vegas liegt bekanntlich mitten in der Wüste Nevadas, wo Temperaturen um die 40 Grad im Schatten während des Sommers keine Seltenheit sind.

Harald Fränkel

Der harte Kern von Tiberian Sun (von links): Chef-Spieldesigner Erik Yeo, Chef-Grafiker Chris Demers, Firmen-Chef Brett Sperry, Chef-Grafiker Eric Gooch und Frank Klepacki, der für die Musik zuständig ist.

Die 80 Computer der Renderfarm laufen ständig und erledigen die aufwendigen Berechnungen für die Grafik von Tiberian Sun.

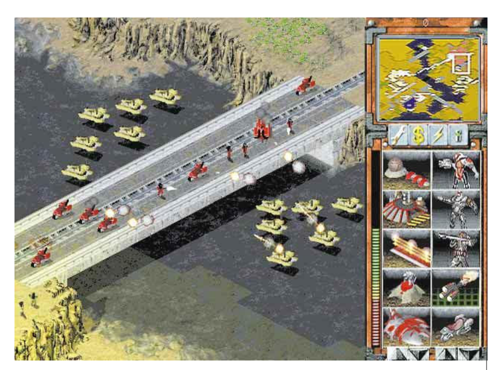
Unser Cover-Mädchen

Name: Kasia Mujstra
Alter: 19 Jahre
Nationalität: Polnisch
Größe: 175 cm
Maße: 88-61-90

Enthüllungen

Kaum ein anderes Spiel wurde jemals so heiß erwartet wie Command & Conquer: Tiberian Sun. Trotz des großen Interesses der Fangemeinde gab Westwood bisher nur wenig konkrete Informationen über den nächsten Teil der Kultserie heraus. In dieser Vorschau erfahren Sie alles über die Spielinhalte, die Story, die neuen Features und den Missionsaufbau von Tiberian Sun.

Der Tempel von NOD stürzte über Kane zusammen. Aber niemals fanden die siegreichen Truppen von GDI seine Überreste. Egal. NOD ist zerschlagen, Kane wird für tot erklärt. In den nächsten 20 Jahren bleibt es ruhig um die Bruderschaft von NOD, deren Überlebende geschickt geheime Basen unter der Erde errichten. In dieser Zeit kümmert sich die Global Defense Initiative um das Problem Tiberium. Die Kristalle überwuchern bald alle gemäßigten und heißen Regionen der Erde. Krankheit, Angst, Tod und Mutationen unter der Zivilbevölkerung sind die Folge. Einziger Ausweg scheint die Evakuierung weniger Auserwählter zu den Polarkappen zu sein. Hier breitet sich Tiberium nur sehr langsam aus und ist einfacher zu kontrollieren. Trotzdem ist es alles nur eine Frage der Zeit. Die GDI kämpft gegen das scheinbar unaufhaltsame Schicksal der Erde. Jedoch ist bestenfalls die Besatzung des GDI-Hauptquartiers in ihrer Weltraumstation wirklich sicher. Denn plötzlich betritt die wiedererstarkte Bruderschaft von NOD die Weltbühne. Als gäbe es noch nicht genug Probleme. Der schlimmste Alptraum für die GDI wird wahr: Kane zeigt sich in einer Vi-



Jeweils sechs Hovercraft-Raketenpanzer nehmen die Infanteristen und Motorräder der Bruderschaft von NOD auf der Brücke unter Beschuß.

Die GDI-Armee greift die NOD-Basis an. Der Ionenwerfer beseitigt das Giftgasraketensilo, aber der Obelisk setzt sein zerstörerisches Werk fort.



deoübertragung als äußerst lebendig und macht sogleich deutlich, daß der zweite Krieg der alten Kontrahenten gerade begonnen hat.

Bruderkrieg der NOD

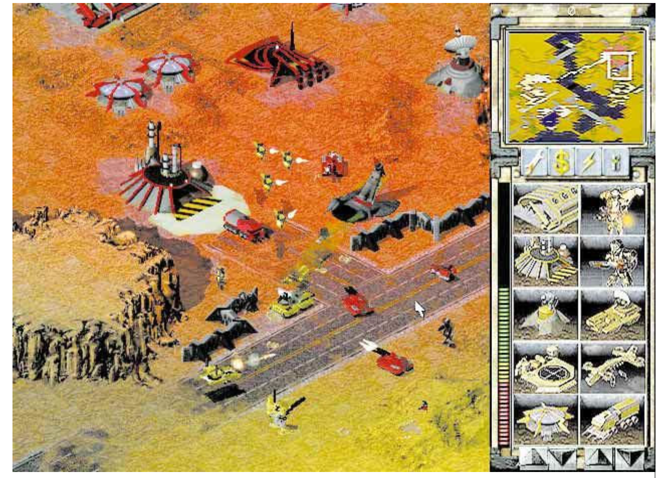
Tiberian Sun spielt rund 20 Jahre nach dem ersten Comand & Conquer-Spiel, Der Tiberium Konflikt. Allerdings starten die beiden Kampagnen nicht am gleichen Tag. Ohne Kane zerfiel die Bruderschaft von NOD. Kein Anführer war stark genug, den Rest der hinterhältigen Bande hinter sich zu vereinigen. Ähnlich wie schon in Alarmstufe Rot, das über 60 Jahre vor Tiberian Sun spielte, taucht Kane unerwartet wieder auf. Doch die Wiedervereinigung der Bruderschaft ist nicht ganz so einfach. Nicht alle Kommandeure sind gewillt, ihre Souveränität der Legende aus vergangenen Tagen zu opfern. Unbemerkt von der GDI beginnen die ersten Kämpfe unterirdisch. Die NOD-Kampagne bindet also eine längere Zeitspanne ein, da sie etwas früher beginnt, aber zeitgleich mit der GDI-Kampagne endet. Was nicht heißen soll, daß auf der NOD-CD mehr Szenarien enthalten sind. Jede der beiden CDs enthält 20 bis 25 Missionen, von denen der Spieler etwa zwölf bewältigen muß. Die Hintergrundgeschichte entwickelt sich in jedem Fall linear. Oftmals besteht jedoch die Möglichkeit, die nächste Mission selbst zu wählen und den Weg zum Ende des Spiels abzukürzen. Das wirkt sich natürlich auf den Schwierigkeitsgrad aus. Man stelle sich zum Beispiel die Eroberung einer Basis vor. Nun kann der Spieler sich entscheiden: Greift er sofort die Basis an, was sehr schwierig sein dürfte. Als Alternative darf er auch erst die Nachschublinien unterbrechen und so den Widerstand in der Folgemission verringern. Eventuell besteht sogar die Möglichkeit, den Gegner mit einigen nächtlichen Sabotage-Aktionen zu schwächen. Jede erfolgreiche Aktion vor der Hauptaufgabe verringert die Schwierigkeit derselben. Wer es eilig hat, schafft Tiberian Sun also vermutlich sogar in weniger als zwölf Missionen. Die übersprungenen Teile kann man immer noch später, in einem zweiten Spiel, nachholen.

Neues an Tiberian Sun

- Explosives, blaues Tiberium
- Pads für Gebäude-Upgrades
- Ionenstürme setzen High-Tech außer Kraft
- Meteoriten sorgen für neues Tiberium
- Wegpunkte
- Bäume brennen ab
- Nebel des Krieges
- Nachtmissionen
- Der Spieler ist in den Mission-Briefings und Zwischensequenzen als Schauspieler vertreten
- Erfahrene Einheiten in der nächsten Mission verfügbar



Drei Mammut-Panzer der Bruderschaft von NOD versuchten in dieser Nachtmission sich an die GDI-Basis anzuschleichen. Die zwei Lampen in der Basis erhellen das gesamte Gelände im Umkreis.



Die GDI haben die Verteidigung der NOD-Basis geknackt. Vier Jumpjet-Infanteristen feuern im Flug auf einen anrückenden Panzer und der GDI-Disruptor nimmt die ersten Gebäude aufs Korn.

Altlasten des Spiel-Designs

Die Begeisterung für die Serie Command & Conquer wurzelt in keiner Weise auf innovativem Spiel-Design oder gar be-



sonders neuen Spielinhalten. Diesen Rückstand holt Westwood mit Tiberian Sun zumindest teilweise auf. Erstmals darf der Spieler Wegpunkte setzen und so komplexere Manöver befehlen. Per Tastendruck blendet Tiberian Sun die geplante Marschroute der Truppen ein. Das gab es zwar schon in Z von den Bitmap Brothers, aber immerhin sieht der Spieler sofort, ob Wegpunkte nötig sind. Sollte ein kleiner Wald ein Hindernis darstellen, kann der Spieler erneut eingreifen. Erstmals in C&C lassen sich Bäume abbrennen. Einheiten im Wald nehmen dadurch Schaden und die optische Deckung feindlicher Infanteristen, mit der Computergegner ja noch nie ein Problem hatten, ist zum Teufel. Das neue Reglement verhindert den Sandsacktrick, gegen den der Computer früher absolut machtlos war: Gebäude, Mauern und ähnliches können maximal in einem Abstand von vier Feldern errichtet werden. So dürfte es auch nie passieren, daß Basisverteidigungsanlagen offensiv zum Einsatz kommen. Über diese Verbesserungen dürften sich vor allem die Freunde großer Mehrspieler-Matches freuen, für die Westwood sogar noch ein weiteres Schmankerl bereit hält. Erstmals enthält C&C einen echten „Nebel des Krieges".

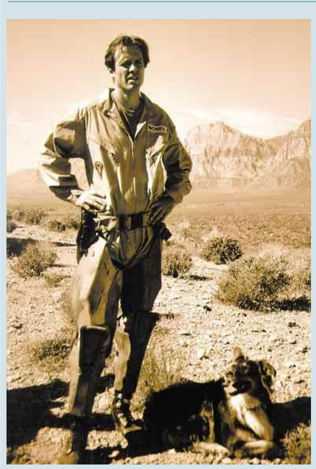
Reizthema Sammler-KI

Jeder erinnert sich mit Grausen an das Verhalten der Sammler-Fahrzeuge. Einen Großteil der Zeit verbrachten die Spieler von Tiberium Konflikt und Alarmstufe Rot mit nichts anderem als damit, die Sammler im Auge zu behalten. In Tiberian Sun soll nun alles besser werden. Sammler bekamen einen Überlebensinstinkt eingeimpft. Am liebsten ernten sie in Gebieten, die möglichst weit vom nächsten Feind entfernt sind. Nur auf Anweisung kommt das Tiberiumfeld gleich neben der gegnerischen Basis in Frage. Unter Beschuß lösen sie sofort Alarm aus und versuchen zu flüchten. Schön, daß wir darauf nur gut drei Jahre warten mußten. Aber auch in anderen Bereichen ist die Künstliche Intelligenz deutlich besser. Der Computer reagiert auf bestimmte Angriffe und richtet dementsprechend seine Verteidigung aus. Setzt der Spieler viele Bomber ein, baut der Computer demnach verstärkt Luftabwehr. Parallel dazu verwendet der Computergegner aber auch diese neuen Erkenntnisse gegen den Spieler an. Hat der keine Luftabwehr, braucht er nicht lange zu rätseln, ob die nächste Angriffswelle aus Panzern oder Orcas besteht. Von einer weiteren KI-Verbesserung profitiert der Spieler direkt. Ein spezielles Upgrade für die Radarstation organisiert die stationäre Verteidigung. In Zukunft nehmen die Geschütze dann koordiniert die gefährlichsten Gegner zuerst aufs Korn. Es bringt also nichts mehr, das Kanonenfutter vorneweg in den sicheren Tod zu befehlen.

Effiziente Bauwirtschaft

In den beiden Vorgängern nahm die Basis noch riesige Flächen in Anspruch. Ähnlich wie die Radarstation können in

Klappe, Action!



Wenn Sie die GDI spielen, schlüpfen Sie in die Rolle von Commander McNeil, der von Michael Biehn dargestellt wird.

Die Filmaufnahmen zu Command & Conquer: Tiberian Sun verschlangen mehrere Millionen Dollar. Kein Wunder: Niemals zuvor haben die Westwood Studios so viel Aufwand für Intro, Zwischenvideos und Schlußsequenz betrieben. Im eigenen Studio wurden Aufnahmen der Charaktere vor einer Bluescreen-Wand gemacht. In den dortigen Räumen findet sich auch die Motion-Capturing-Technologie. „Damit können wir die Bewegungen eines Schauspielers aufnehmen und diese in die computergenerierte 3D-Umgebung setzen", erklärt Videodirektor Joe Kukan. Ebenfalls enorm aufwendig gestalteten sich die Außenaufnahmen, die in der Umgebung von Las Vegas (Wüste Nevada) abgedreht wurden. Es dauerte drei Wochen, ehe alles im Kasten war. Eine Crew von 50 Filmleuten arbeitete auf verschiedenen Sets. Und auch die Darsteller dürften ein paar Pfennige gekostet haben – besonders James Earl Jones (Stimme von Darth Vader), der den GDI-General Solomon spielt, und Michael Biehn (Terminator, Alien, The Rock). Biehn verkörpert Commander McNeil, den Spielcharakter für PC-Besitzer, die auf Seiten der Globalen Defensiven Initiative für Recht und Ordnung kämpfen wollen. Freilich machte den Akteuren die Hitze zu schaffen. Bei bis zu 45 Grad im Schatten halfen selbst etliche Sonnenschirme nur wenig. Kleine Anekdote am Rande: Ein Westwood-Mitarbeiter, so erzählte uns Chef-Spieledesigner Erik Yeo, wollte unbedingt im Film mitspielen (man möchte schließlich später auch mal seinen Enkeln etwas erzählen können). Der junge Mann kam den Machern gerade recht, weil sie jemanden benötigten, der in voller Kampfmontur durch die Wüste rennt. Die Filmcrew



James Earl Jones spielt den GDI-General Solomon.

steckte den willigen „Nachwuchsakteur" in einen Ganzkörperkampfanzug aus Gummi. Nun hatte er seinen Willen. „Er schwitzte wie ein Schwein. „Aber man sieht nie sein Gesicht", sagt Yeo grinsend und nicht ohne Schadenfreude. „Er trug nämlich immer einen Vollvisierhelm..."



Die Scheinwerfer tauchen die Umgebung in ein kaltes Licht. Links oben leuchtet ein größeres Tiberiumvorkommen grünlich. Die Fahrzeugspuren sind unveränderlich von Anfang an in der Karte.



Die NOD-Streitkräfte haben einige GDI-Einheiten überrascht und umzingelt. Kurz darauf treffen jedoch schon fünf Orca-Bomber ein. Die Brücke ist schon beschädigt und bricht vermutlich bald zusammen.

Tiberian Sun auch andere Gebäude durch kleine Zusätze effektiver arbeiten und benötigen trotzdem nur den gleichen Platz. Bei über 20 Gebäudetypen pro Seite ist das auch dringend nötig. Besonders die Abwehrtürme der GDI dürfen Sie so nach eigenen Wünschen mit Waffen bestücken. Allerdings lassen sich Lampen oder Scheinwerfer nicht errichten – diese stehen bereits von Anfang an im Level. „Durch die Lichtberechnung in Echtzeit würde andernfalls die Performance in die Knie gezwungen“, befürchtete Rade Stojsavljevic. In Tiberian Sun fällt den bisher eher unwichtigen Mauern und auf Seite der NOD den Laserzäunen eine wichtige Aufgabe zu: Nur dadurch kann verhindert werden, daß Tiberium oder mutierte Pflanzen in die eigene Basis wuchern. Tore öffnen sich nur für eigene Einheiten. Allerdings ist es möglich, getarnte Truppen unbemerkt mit einzuschleusen. Laserzäune lassen sich wie alle Gebäude deaktivieren, um Energie zu sparen oder nur kurzzeitig einen Durchgang zu öffnen. Falls sich eine Einheit bei der Aktivierung im Zaun befindet, gibt's Geschmortes. Nur fliegende Einheiten oder die gefürchteten Tunnelgräber können die Hindernisse überwinden, ohne sie vorher zu zerstören.

Operation Maulwurf

Die hinterhältigen NOD-Angriffe durch die Höllenzunge versetzen jede GDI-Basis in helle Aufregung. Noch gemeiner sind jedoch die unterirdischen Truppentransporter. Im schlimmsten Fall springt dann nämlich direkt neben dem Bauhof ein Ingenieur aus dem Transporter, übernimmt das Gebäude und setzt dann einen schon vorher produzierten Obelisken daneben. Dagegen gibt es nur wenige Abwehrmöglichkeiten. Zumindest kann die GDI ein Frühwarnsystem aufbauen und ist zumindest so gut wie möglich gegen solche Angriffe vorbereitet. Ansonsten hat sich Westwood Mühe gegeben, Tiberian Sun einem besseren Balancing als Alarmstufe Rot zu unterziehen. Starke stationäre Verteidigung und lange Aufbauphasen sollen dem Tank-Rush einen Riegel vorschieben. Die Ionenkanone setzt kurzzeitig größere Armeen außer Gefecht und bringt eine Horde anrückender Panzer zum Stehen. Zudem bremst das Terrain. Ein weiteres Hindernis für große Verbände der effektivsten Einheiten sind die Ionenstürme. Während eines Sturms funktionieren keine High-Tech-Einheiten. Orcas stürzen ab, Schwebepanzer sinken zu Boden, Laserzäune und Obelsiken sind deaktiviert. Ionenstürme treten im Multiplayer-Modus zufällig auf, in den Kampagnen nach einer bestimmten Zeit. 15 Minuten vorher erhalten die Spieler eine Warnung. Der Sturm selbst dauert aber nur zwischen ein paar Sekunden und maximal drei Minuten.



Gleich zwei Truppentransporter und eine Höllenzunge der NOD haben sich mitten in die GDI-Basis gegraben und liefern sich mit den wenigen Verteidigern ein heißes Feuergefecht.



Die Bruderschaft von NOD hat keine Hemmungen, Zivilisten anzugreifen. Einige GDI-Truppen versuchen die Zerstörung der Stadt zu verhindern, um so neue Verbündete gegen NOD zu gewinnen.

„Folgt Commander Kane!“

Bürgerlicher Name: Joe Kukan. Beruf: Videodirektor. Viele kennen ihn als den charismatischen NOD-Führer Kane. PC Action hatte Gelegenheit zu einem Interview mit dem privat äußerst umgänglichen und humorvollen Filmbösewicht.

PC Action Ist es nicht schwierig, gleichzeitig Videodirektor und Schauspieler zu sein?
Joe Kukan: Es ist eine Menge Arbeit. Wie ein Videodirektor zu denken, ist eine Sache. Als Schauspieler zu arbeiten, eine andere. Es ist ein gänzlich anderer Prozeß. Einmal mußt Du Dich auf die Charakterentwicklung eines einzelnen konzentrieren. Als Direktor hast Du die Aufgabe, eine Geschichte zu konstruieren, in die mehrere Charaktere eingefügt werden. Es ist wirklich nicht einfach. Aber es macht mir nichts aus, weil es Spaß macht.

PC Action Inwieweit bist Du an der Ausarbeitung der Hintergrundgeschichte beteiligt?
Joe Kukan: Als Direktor habe ich Zugriff auf alle Manuskripte und arbeite eng mit den Produzenten zusammen. Es gibt aber hier niemanden, der alleine bestimmt, welche Elemente die Story letztendlich enthält. Wir sind sehr demokratisch. Eine meiner Hauptaufgaben ist es, für jeden Charakter die passende Art von Sprache zu finden. Kane drückt sich auf eine besondere Art aus. Auch EVA, der so weiblich wirkende GDI-Computer, besitzt eine charakteristische Sprache. Ich muß einen Weg finden, damit die Stimmen wirken, und die Story entsprechend lebendig darstellen.

PC Action Warum macht es Dir so viel Spaß, den NOD-Führer Kane zu mimen?
Joe Kukan: Es ist klasse, die so raffinierte und arglistige Seite der NOD zu spielen und Commander Kane zu folgen… was, nebenbei erwähnt, übrigens jeder tun sollte. Folgt Commander Kane! So aufopferungsvoll, wie es nur geht [grinst]! Ich liebe es, der Böse zu sein. Ich hätte nur halb so viel Spaß damit, die Rolle eines gutartigen Charakters zu spielen. Kane ist ein interessanter Charakter – und ein prächtiger böser Bube. In den Bösewichten findet sich etwas Charismatisches und Spaßiges. Sie wirken attraktiv. Seien wir doch ehrlich: Die bösen Buben bekommen alle Babes. Die Bösen kriegen doch alle Frauen… [lacht dreckig]

» Ich spiele gerne den bösen Buben«



Joe Kukan, Videodirektor



Die Lasergeschütze der NOD sind wahre Panzerkiller. In Tiberian Sun gehen Verteidigungsanlagen koordiniert gegen Angreifer vor.



Aus der Fabrik rollt ein neuer Disruptor-Panzer und gesellt sich zu dem Jumpjet-Infanteristen und Hovercraft-Raketenpanzer.

Eine gelungene Mischung

Mit diesen Features will Westwood erreichen, daß die Spieler nicht auf ganze Armeen ein und des selben Einheitentyps setzen. Dafür gibt es sogar noch einen weiteren Grund: Erstmals gewinnen Einheiten an Erfahrung, wodurch sich ihre Fähigkeiten deutlich verbessern: stärke Panzerung, schnellere Bewegung, größere Reichweite, mehr Schaden. Eine bestimmte Anzahl darf der Spieler dann in die nächste Mission übernehmen. Hier wäre es also durchaus sinnvoll, auf die eigenen Truppen zu achten und nicht in den Schlachten zu verheizen. Das Training der zukünftigen Elite-Einheiten macht sicher auch eine Menge Spaß. Weil Tiberium nachwächst oder gar durch Meteoriten in anderen Gebieten entsteht, entscheidet nur der Spieler, wann eine Mission beendet ist. Über die Qualität des Mission-Designs braucht sich die Spielgemeinde wenig Sorgen zu machen. In diesem Bereich ist Westwood erfahrener Altmeister. Gleiches gilt für die Übersetzung. Obwohl das ziemlich blutige StarCraft eine USK-Altersbeschränkung von „ab 12 Jahre“ bekam, sollen die Infanteristen in der deutschen Version von Tiberian Sun Cyborgs mit schwarzem Blut sein.

Alexander Geltenpoth

C&C Tiberian Sun

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. Netzwerk, Internet/Modem
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Westwoood/Electronic Arts
Veröffentlichung:	März 1999 **Genre:** Echtzeit-Strategie
Vergleichbar mit:	Alarmstufe Rot, StarCraft

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Tiberian Sun bietet nur wenige Innovationen, wird jedoch vermutlich durch seine Atmosphäre und seine klassischen Spielinhalte überzeugen «

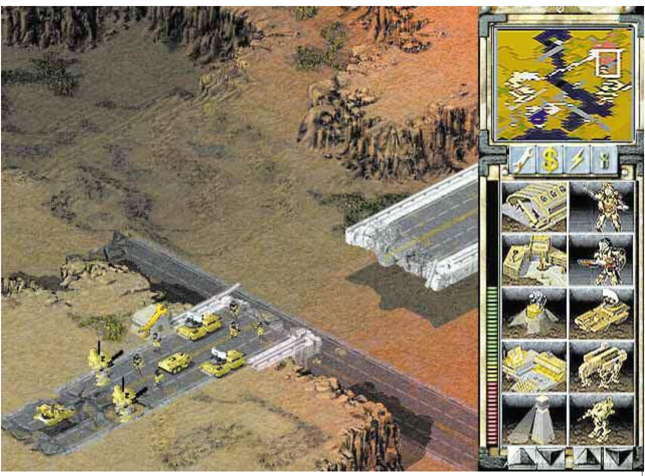
Schluß mit den Gerüchten

Die strikte Geheimhaltung Westwoods sorgte für allerlei Gerüchte über Command & Conquer: Tiberian Sun. Angeblich solle das Spiel echtes 3D-Gelände bieten, veränderbares Terrain, einen Wechsel von Tag und Nacht und vieles mehr. Doch nur ein Teil dieser Gerüchte hat sich bestätigt.

Einen Großteil dieser Features hatte Westwood wirklich irgendwann in Erwägung gezogen, dann aber wieder verworfen, nur in abgeänderter Form implementiert oder in einigen Fällen tatsächlich bis ins Detail umgesetzt. Oftmals ließen sich die Features aus technischen Gründen nicht einbinden, behinderten die Performance zu stark oder waren dem Spielspaß einfach nicht förderlich. Wir wollten es natürlich genau wissen und bohrten nach. Hier erfahren Sie, was an den teilweise wild erfundenen Ideen wirklich dran ist. Keine Gerüchte, sondern harte Fakten aus erster Hand.

Enttäuschte Hoffnungen...

Die uralte Behauptung, Tiberian Sun hätte eine echte 3D-Engine, ist falsch. Die Karte ähnelt – von wenigen Kleinigkeiten abgesehen – den Vorgängern Alarmstufe Rot und Command & Conquer Gold. Natürlich sieht alles durch die Lichtberechnung in Echtzeit viel schöner aus. Das kann jedoch nicht über die platte Karte hinwegtäuschen. Natürlich existieren höhere und niedrigere Gebiete, aber eben nicht anders als bei den Vorgängern. Zumindest Terraforming ist in eingeschränkter Form enthalten. Bei großen Explosionen bilden sich Krater mit bis zu zwölf unterschiedlichen Tiefenstufen. Solche Löcher bremsen Bodeneinheiten. An dafür vorgesehenen Stellen lassen sich Rampen in die Felsabhänge schießen und neue Kartenabschnitte erschließen. Die Karte läßt sich nicht drehen oder zoomen. Der Ansichtswinkel ist fest. Rade Stojsavljevic meint dazu: „Wenn man die Karte dreht, geht die Orientierung verloren. Das wollen wir den Spielern nicht antun.“ Wahr ist hingegen, daß Auflösungen von 640x400 bis zu 800x600 Pixeln unterstützt werden. 1.024x768 hingegen bietet Westwood aus Performancegründen und Wahrung der Chancengleichheit im Mehrspieler-Modus voraussichtlich nicht an. Ein Gerücht besagte zudem, Einheiten würden im Schnee Fußspuren hinterlassen. „Das wäre der reinste Hardware-Fresser“, sagt Rade Stojsavljevic und lacht. „Außerdem sähe die Karte in kürzester Zeit ziemlich häßlich aus.“



In diesem echten Bild von Tiberian Sun repariert gerade ein Ingenieur die zerstörte Brücke, damit die kleine Armee ohne Umwege die andere Seite der Schlucht erreicht.

...oder gerettetes Spielprinzip?

„Gibt es Tag und Nacht in Tiberian Sun?“, fragten wir natürlich neugierig. Es gibt! Ansonsten hätten die Suchscheinwerfer, Lampen und die Lichtberechnungen nur wenig Sinn. Allerdings wird es in einer Mission zu keinem Wechsel kommen. Tag- und Nachtmissionen sind streng getrennt. Ähnlich gespannt waren wir auf den Editor. Schließlich gab es sogar zum Tiberum Konflikt ein inoffizielles Programm, mit dem sich Karten selbst entwerfen ließen. „Den Editor werden wir nicht veröffentlichen, da die Anwendung zu kompliziert ist“, sagt Stojsavljevic. „Aber es besteht die Möglichkeit, Karten zufällig vom Computer generieren zu lassen“. Einige Gerüchte sind dann doch komplett wahr: Schwerer Beschuß zerstört Brücken. Einheiten auf oder unter der Brücke sind sofort vernichtet. Um die Brücke wieder aufzubauen, muß nur ein Ingenieur das Brückenhäuschen reparieren. Allerdings kostet dieser Vorgang den Ingenieur. Blaues Tiberium existiert und explodiert bei Beschuß. Ein voller Sammler ist eine fahrende Bombe. Allerdings sind die Sammler und vor allem ihre Ladung viel zu wertvoll, um sie als Waffe einzusetzen. Gewässer können in der Tat zufrieren. Bei Überbelastung oder Explosionen bricht das Eis, die Einheiten darauf ersaufen in den Fluten.

Alexander Geltenpoth



Dieser Screenshot ist eine Fotomontage, wie man am grünen Hintergrund erkennt.



Fotomontagen wie diese stützten erfundene Gerüchte. Hier wurden einfach Gebäude und Einheiten aus Tiberian-Sun-Bildern ausgeschnitten und auf alte Tiberium-Konflikt-Hintergründe gelegt.



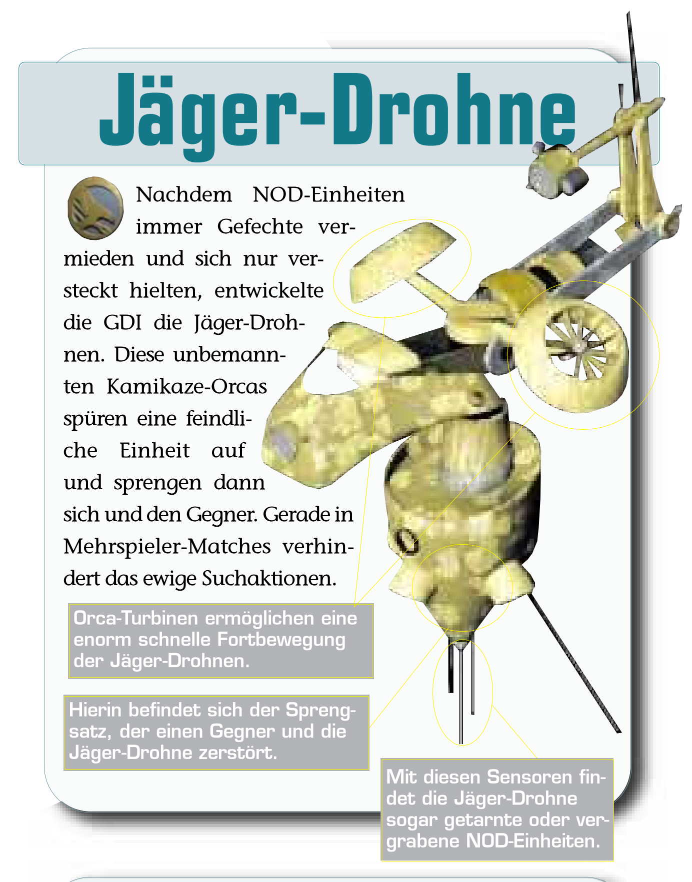
Neue Waffen für GDI

Die Schlacht zwischen Gut und Böse, rechtschaffener Weltorganisation und hinterhältiger Geheimsekte, kurz zwischen GDI und NOD geht weiter. Beide Parteien haben in den 20 Jahren seit der Niederlage NODs und dem angeblichen Tod Kanes ihre Waffen weiterentwickelt.

Die GDI setzt dabei auf starke Luftstreitkräfte und schnelle, flexible Einheiten. NOD hingegen agiert nach wie vor lieber im Verborgenen und richtete seine Forschung ganz auf unterirdische oder getarnte Truppen aus. Insgesamt sollen auf jeder Seite ca. 20 verschiedene Truppenarten zur Verfügung stehen. Dazu zählen allerdings schon einige Einheiten aus dem Tiberium Konflikt, die immer noch im Dienst sind. Was nicht heißen soll, daß die 20 Jahre alten Einheiten nicht technisch nachgerüstet in die Schlacht ziehen müssen. Besonders die allseits beliebten Mammut-Panzer dürften für eine Überraschung sorgen, offenbarte uns Westwoods Assistenz-Producer Rade Stojsavljevic. Von den brandneuen Einheiten können wir Ihnen schon immerhin sieben präsentieren.

Jäger-Drohne

Nachdem NOD-Einheiten immer Gefechte vermieden und sich nur versteckt hielten, entwickelte die GDI die Jäger-Drohnen. Diese unbemannten Kamikaze-Orcas spüren eine feindliche Einheit auf und sprengen dann sich und den Gegner. Gerade in Mehrspieler-Matches verhindert das ewige Suchaktionen.



Orca-Turbinen ermöglichen eine enorm schnelle Fortbewegung der Jäger-Drohnen.

Hierin befindet sich der Sprengsatz, der einen Gegner und die Jäger-Drohne zerstört.

Mit diesen Sensoren findet die Jäger-Drohne sogar getarnte oder vergrabene NOD-Einheiten.

Disruptor Panzer

Kennen Sie den Sonic Tank der Atreides aus Dune 2000? Der Disruptorpanzer funktioniert ähnlich. Seine tödlichen Strahlen beschädigen alle Einheiten in der Schußlinie, also auch die eigenen! Der Spieler muß also sehr vorsichtig sein, wie und wo er diesen Panzer einsetzt.



Die Schüssel verteilt die Strahlen und richtet sie gezielt nach vorne.

Der Emitter dient als Strahlenkanone und wirft die Wellen direkt auf die Schüssel.

Der Disruptor ist so schwer und groß, daß gleich ein zweiteiliges Chassis notwendig ist.

Diskuswerfer

Die GDI haben schnell erkannt, daß Infanteristen Granaten nicht sonderlich weit werfen können. Ein bionischer Arm verstärkt die Wurfkraft dieser Soldaten. Außerdem sind die Granaten aerodynamisch geformt. Der explosive Diskus kann sogar von Wänden abprallen und zurückkullern.



Der Arm ist durch Bionik sehr viel stärker und kann somit weiter werfen.

Diskusförmige Granaten sind aerodynamisch und fliegen deswegen weiter.

Diskuswerfer sind für Infanteristen verhältnismäßig gut gepanzert.

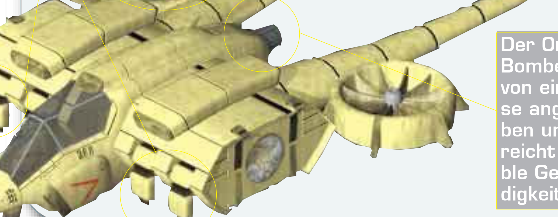
und NOD

Orca-Bomber

Der Sieg der GDI über NOD war nur mit den flinken Orcas möglich. Mit dieser neuen Variante hofft GDI auch diesmal triumphieren zu können. Die Orca-Bomber eignen sich besonders für schnelle Angriffe gegen NOD-Stellungen ohne Luftabwehr.

Sobald der Orca sein Ziel erreicht hat, öffnen sich die acht Bombenschächte.

Jeweils zwei Turbinen verleihen dem Bomber genügend Auftrieb und Wendigkeit.



Der Orca-Bomber wird von einer Düse angetrieben und erreicht passable Geschwindigkeiten.

Jumpjet-Infanterie

In Tiberian Sun sind Mauern, Felsabhänge und Wasserläufe noch wichtiger als im Tiberium Konflikt. Daher stattete GDI einige der Infanteristen mit einem Raketenrucksack aus. Diese Infanteristen können so über Mauern springen, Berge hochfliegen und Flüsse auch ohne Brücke überqueren.

Der riesige Rucksack ermöglicht weite Sprünge durch die Luft.

Dank der praktischen Verankerung kann der Soldat selbst im Flug sein Sturmgewehr abfeuern.

Jumpjet-Infanteristen sind etwas schwächer als Diskuswerfer gepanzert.

Zeckenpanzer

Die Bruderschaft von NOD geht immer noch nach dem Motto „Starke Defensive, hinterhältige Offensive" vor. Der Zeckenpanzer besitzt die Fähigkeit, sich bis zum Turm in der Erde zu vergraben. Anschließend ist er nahezu unverwundbar, aber offensiv noch brandgefährlich.

Da NOD meist unterirdisch operiert, besitzt auch der Zeckenpanzer Scheinwerfer.

Der Panzer ist mit einer Kanone und einem MG bestens gegen alle Feinde ausgestattet.

Mit diesen Zangen hebt der Zeckenpanzer schnell ein Loch aus, in dem er sich verschanzen kann.

Höllenzunge

Nachdem die alten Flammenwerfer im Tiberium Konflikt gute Dienste geleistet hatten, entwickelte NOD diese Technologie weiter. Die Höllenzunge ist der Schrecken feindlicher Infanteristen. Sie kann plötzlich aus dem Boden hervorbrechen und ein Grillfest veranstalten.

Wie der Truppentransporter der NOD kann sich auch die Höllenzunge dank dieser Werkzeuge blitzschnell durch die Erde graben.

Die Insassen steigen durch diese Luke in den Panzer ein und aus.

Der Flammenwerfer ist seitlich angebracht, damit er unter der Erde nicht beschädigt wird.



Plauderstündchen mit

Wenn PC-Action-Redakteure in die Ferne schweifen, soll es sich auch lohnen: Alexander Geltenpoth und Harald Fränkel schnappten sich in den heiligen Hallen der Westwood Stu-dios Chef-Spieldesigner Erik Yeo und Assistenz-Produzent Rade Stojsavljevic und führten ein ausführliches Interview rund um das Thema C&C3.

PC Action: Werden in C&C 3 alle Fragen beantwortet? Zum Beispiel die, die Kane betreffen?

Erik Yeo: Wir beantworten in Tiberian Sun einige Fragen, geben aber nicht alle Geheimnisse über Kane preis. Ich weiß, daß viele denken, er sei ein Alien oder Cyborg. Wir geben ein paar Hinweise. Manche kriegen es vielleicht raus, ich denke aber eher nicht. Wir beantworten aber vieles andere: Wo Tiberium herkommt, was es bewirkt. Wir geben kleine Hinweise, wie es kommt, daß Kane so lange leben kann, und ähnliche Dinge.

PC Action: Unsere Leser würde natürlich interessieren, welche neuen Features das Spiel bietet. Was ist zum Beispiel mit der Auflösung und anderen technischen Details?

Rade Stojsavljevic: Das Spiel läuft momentan bei Auflösungen von 640x400, 640x480 und 800x600. Wir haben dynamisches Echtzeitlicht, Nachtmissionen, Tagmissionen und Suchscheinwerfer. Suchscheinwerfer dienen bei Nachtmissionen dazu, Gebiete auszuleuchten, um Feinde aufzuspüren. Denn dann können die Abwehrgeschütze die Angreifer ins Visier nehmen. Dieses Feature macht natürlich das Gameplay interessanter.

PC Action: Und es wird veränderbares Gelände geben...

Erik Yeo: Ja. Wir wollten es dem Spieler erlauben, das Terrain zu seinem Vorteil zu nutzen. Es sollte nicht einzig um die Kämpfe gehen – nach dem Motto: „Wer mehr oder bessere Einheiten besitzt, gewinnt." Das Gelände spielt eine wichtige Rolle: Der Spieler sieht zum Beispiel einen Zug schwerer GDI-Einheiten über eine Brücke auf sich zukommen und hat als NOD-Anhänger nur einen Tarnpanzer... Wenn er direkt angreift, ist er verloren. Wenn er aber schlau ist, jagt er mit seinem Kampfgefährt die Brücke in die Luft, so daß die feindlichen Einheiten abstürzen. Oder: Der Spieler startet zum Beispiel mit einem See im Rücken seiner Basis und denkt, er sei sicher. Dann aber gefriert der See, der Feind kann ihn überqueren und die ungeschützte Flanke attackieren...

Rade Stojsavljevic: Was ich zum Thema Eis noch anfügen möchte: Der Spieler sollte vorsichtig sein, wenn er es mit einer schweren Einheit überquert – vielleicht bricht es! Es ist also Vorsicht angesagt. Paßt auf Eure Jungs auf!

PC Action: Wie wollt Ihr den berühmt-berüchtigten Tank-Rush verhindern, also die frühe Vernichtung des Gegners mit einer großen, schnell produzierten Zahl an Panzern?

Erik Yeo: Es sind unter anderem viele Dinge im Spiel, um den Aufbauprozeß am Anfang zu verlangsamen. In Tiberian Sun wird es nicht allzu viele außerordentlich schwere Einheiten geben. Auch das Terrain spielt eine große Rolle. Manches Gelände ist schwer befahrbar und es ist nicht einfach, Truppen zur gegnerischen Basis zu bewegen. Und dann gibt es Waffen wie die Ionen-Kanone, die eine riesige Armee für gewisse Zeit aufhalten kann. Die Defensiveinheiten sind allgemein billiger in der Produktion und schneller zu errichten, was es möglich macht, eine bessere Abwehr als bisher aufzubauen.

PC Action: Was hat es mit den neuen Ionenstürmen auf sich?

Erik Yeo: Im Mehrspieler-Modus treten Ionenstürme per Zufall auf, beim Einzelspieler-Modus kommen sie in bestimmten Missionen vor. Ionenstürme ionisieren die Elektronen in der Atmosphäre und wirken sich auf High-Tech-Gerätschaften aus. Tarnvorrichtungen oder Hoverfahrzeuge funktionieren zum Beispiel während eines Ionensturms nicht. Sensoren sagen dem Spieler: In etwa 15 Minuten tobt ein solcher Sturm. Er hat also Zeit, sich darauf vorzubereiten. Dann wird zunächst der Bildschirm kurz schwarz und die Szenerie in gelbes Licht getaucht. Es entwickeln sich Blitze, die auch in Gebäude einschlagen können. Orcas fallen zu Boden, Schwebepanzer können sich nicht bewegen, Tarn-

» Der Spieler soll einen Charakter spielen, mit dem er sich identifizieren kann. «



Erik Yeo, Chef-Spieldesigner

» Nachtmissionen und Suchscheinwerfer machen das Gameplay interessanter. «



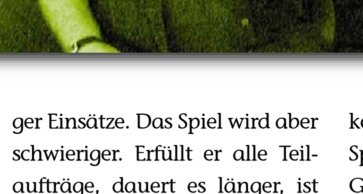
Rade Stojsavljevic, Assistenz-Produzent

Erik Yeo

panzer werden sichtbar, Abwehrtürme bekommen keinen Saft mehr. Alles, was wirklich teuer ist, wird vollkommen nutzlos. Der Spieler sollte also eine gut ausbalancierte Basis mit Grundeinheiten und modernen Einheiten besitzen. Der Ionensturm gibt einem Spieler die Chance, jemanden anzugreifen, der eine unglaubliche Infrastruktur mit mehreren Obelisken aufgebaut hat. Wenn ein Ionensturm zuschlägt, bricht alles zusammen.

Stimmt es, daß der Spieler diesmal in die Rolle eines Helden schlüpft?
Erik Yeo: Ja. Wir wollten, daß der Spieler sich mit jemandem identifizieren kann. In der Vergangenheit hatten wir statische Briefings, wo es nur eine Kamera gab, in der einerseits die Charaktere reinquatschten und der Spieler andererseits keine andere Chance hatte, als nur darauf zu starren. Wir mußten natürlich sicherstellen, einen Charakter zu haben, der der Spieler auch sein will.
Rade Stojsavljevic: Ein weiterer Punkt für diese Entscheidung war, daß es für uns leichter wurde, eine gute Geschichte zu erzählen.

Neu ist auch, daß während der Mission zusätzliche Briefings zu sehen sind...
Rade Stojsavljevic: Ja, es gibt jetzt Briefings innerhalb einer Mission. Ein kleines Videofenster zeigt zum Beispiel, wenn ein Missionsziel geändert wurde, es andere Befehle gibt oder der Spieler versagt hat. Er sieht das und muß darauf reagieren. Dazu überblenden wir die Radarkarte kurzzeitig. Das Video sagt dem Spieler „gehe dahin", „gehe dorthin" und bietet zusätzliche Informationen.
Erik Yeo: Genau. Wir wollten, daß sich das Schlachtgeschehen ändern kann. Der Spieler startet die Mission und denkt, daß er weiß, was zu tun ist. Dann kommt es zu einem Hinterhalt. Im Videofenster tauchen Kollegen auf, die panisch herumschreien und ihm klar machen, daß er seine Pläne ändern muß. Es wird viel interessanter, wenn die Story so erzählt wird, daß der Spieler richtig in die Action eingebunden ist. Er fühlt sich eher als Teil des Ganzen.



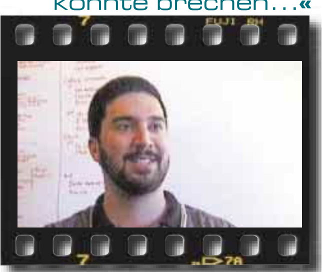
Chef-Spieldesigner Erik Yeo ist seit 1994 der „Kopf" des C&C-Teams. Kurios: Der 29jährige kann nicht professionell programmieren. Einzig seine Ideen und sein Gespür für Gameplay und Design brachten die Saga dorthin, wo sie heute ist.

Wie werden die Kampagnen aufgebaut sein?
Erik Yeo: Wir haben 50 Missionen, vielleicht etwas weniger. Sie hängen aber nicht direkt zusammen: In bestimmten Abschnitten kannst Du entscheiden, welchem Problem und damit welcher Mission Du Dich zuerst zuwendest. Das Spiel läuft also innerhalb einer Missionsgruppe nicht linear ab. Wenn der Spieler Probleme direkt angeht, braucht er vielleicht weniger Einsätze. Das Spiel wird aber schwieriger. Erfüllt er alle Teilaufträge, dauert es länger, ist aber nicht so knifflig.
Rade Stojsavljevic: Ja. Aber egal, welchen Weg der Spieler geht, er wird von der Hintergrundgeschichte nichts verpassen. Denn diese verläuft streng linear.

Könnt Ihr uns schon etwas zu Eurem nächsten Projekt erzählen, C&C Commando?
Erik Yeo: Commando spielt von der Handlung her früher als Tiberian Sun. Der Spieler muß nicht alle C&C-Spiele kennen, um es zu verstehen. Aber es wird Fragen zur Serie beantworten. Er liegt zeitlich zwischen den anderen Titeln der Saga, ist also vergleichbar mit „Das Imperium schlägt zurück" bei Krieg der Sterne. Es beantwortet viele Fragen, wirft aber auch neue auf.

Mehr wollt Ihr noch nicht verraten?
Erik Yeo: Nein! [lacht]. Was wir verraten können: Es ist ein 3rd-Person-Spiel, erscheint 1999 und ist im Genre Action-Strategie anzusiedeln – mit einem klaren Schwerpunkt in Richtung Action. Es ist ein wenig früh, um noch mehr zu sagen. Aber es wird klasse, ein Actionspiel im C&C-Universum. Man stelle sich einfach vor: eine C&C-Mission hautnah, als Infanterist im Feld. Das ist die Idee.

» Wer mit schweren Einheiten einen zugefrorenen See überquert, sollte vorsichtig sein. Das Eis könnte brechen...«



Rade Stojsavljevic, Assistenz-Produzent

Geburt eines neuen Sterns

Seit 1995 boomt das Genre Echtzeit-Strategie. Trotz zahlreicher Innovationen und technischer Verbesserungen entpuppten sich gerade die erfolgreichen Spiele der renommierten Software-Schmieden als konservativ, koventionell und ohne nennenswerte technische Neuerungen. Aber auch die Genrevertreter der sogenannten 2. Generation konnten sich wegen Mängeln in anderen Bereichen nicht so richtig durchsetzen.

Panzer können verschneite Abhänge nicht passieren, sondern müssen sich eine flache Rampe suchen.

Dieser Panzer muß nicht durchs Dunkle tappen. Starke Scheinwerfer erhellen in der Nacht das Terrain. Will man den Gegner überraschen, lassen sich die Lichter ausschalten. Allerdings ist der Sichtradius der Einheit dann so gering, daß sie in nächster Nähe an Gegnern vorbeifahren kann, ohne sie zu bemerken.

Der Spieler kann nach Lust und Laune seine Gebäude mit Scheinwerfern und Waffen bestücken. Allerdings steigt dadurch der Energieverbrauch.

Tagebuch

Miroslaw Dymek ist der Projektleiter für das 19-köpfige Programmierer-team für Earth 2150. In dieser gekürzten Fassung seines Tagebuchs erfahren Sie viel über die einzelnen Entwicklungsschritte des Spiels. In nur einem halben Jahr gelang es, das Fundament für Earth 2150 zu erstellen.

3. Januar 1998: Wir begannen das Projekt Earth 2150. [...] Ich hatte eine Vision. Der Nachfolger von Earth 2140 mußte ein Echtzeit-Strategiespiel mit einer 3D-Engine werden, in dem der Krieg dreier Nationen im Mittelpunkt steht.

2. Februar: Unsere auf Direct-3D und OpenGL basierende Engine kann schon Landschaften darstellen. Nur der sichtbare Ausschnitt wird berechnet, wodurch wir einen Performance-Gewinn erreichten.

18. Februar: Es werde Licht! Nachdem wir die Lichtquellen in die Engine implementierten, waren wir bereit für den nächsten Schritt: Gouraud Shading für die Objekte und das Terrain einzubinden.

27. Februar: Die ersten Spielalgorithmen laufen. Routefinding, Waffeneinsatz und Nebel des Kriegs sind enthalten. Das Design der Einheiten und Gebäude ist zu ca. 50% fertig.

3. März: Endlich können wir mit dem Editor auch 3D-Terrain aus Dreiecken erstellen.

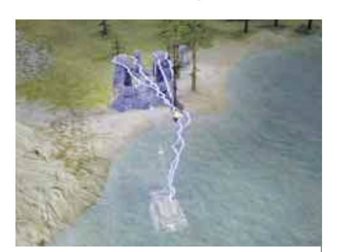


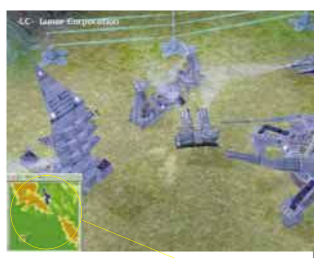
Die Berge der ersten Tests sehen schon erstaunlich gut aus.

10. März: Per einfachem Skript lassen sich nun Einheiten und Gebäude verändern. So ist es viel einfacher, Neuerungen zu implementieren und das Programm wieder zu kompalieren. Gleichzeitig ist das Objektmodul für die Spieler fertig. Einheiten können im Spiel modifiziert und Gebäude mit Waffen ausgestattet werden.

22. März: Ein paar neue Ideen sollten Earth 2150 deutlich von den anderen Genre-Vertretern abheben. In jeder Karte existiert ein Grundwasserstand. Lange Trockenheit legt tiefere

Es ist schon komisch. Nachfolger zu erfolgreichen Spielen enthalten selten einen Innovationssprung, sondern feilen bestenfalls an dem bereits bestehenden Konzept. Als Beispiele dienen Genre-übergreifend zahllose Nachfolger. Dabei vergessen die Software-Schmieden anscheinend, warum sie überhaupt diesen Bekanntheitsgrad erreichten. Sicher durch hervorragende Produktqualität, aber eben auch mit gewagten Innovationen. Natürlich hat die Weiterentwicklung in kleinen Trippelschritten ihren Grund. Dahinter steht die Risiko-Minimierung und damit Gewinn-Maximierung. Eine langfristig gefährliche Strategie, denn wer sich nur im Schneckentempo weiterentwickelt, wird normalerweise überholt. Gerade im heiß umkämpften Genre der Echtzeit-Strategie sind schon einige Hersteller auf die Überholspur ausgeschert. Ein besonders vielversprechender Kandidat ist TopWare Interactive mit Earth 2150.


Ein Hovercraft-Raketenwerfer greift dieses Gebäude am Ufer an, das sich mit Blitzen wehrt.


Selbst auf der Karte sind die Höhenunterschiede sichtbar.


Ein Kampfroboter ist schon explodiert. Oben sieht man die Trümmerteile fliegen.

Ein gutes Jahr reicht

Die Entwicklung eines Spiels darf nicht viel länger als ein Jahr dauern. Ansonsten sind die verwendeten Grafik-Routinen bis zum Erscheinungstermin schon wieder veraltet. Erst nach der Grafik-Engine kann nämlich bei einem Konzept mit derart revolutionären Features das Mission-Design beginnen. Schließlich sollen die einzelnen Szenarien die Möglichkeiten der Engine voll ausreizen und zur Geltung bringen. Danach stehen immer noch Balancing, Videosequenzen, Beta-Test, Feinabstimmung und viele weitere Punkte offen, die jede Menge Zeit in Anspruch nehmen. Die Arbeit geht jedoch gut voran, so daß sich der angekündigte Erscheinungstermin für April dieses Jahr immer klarer bestätigt. In den nächsten Ausgaben der PC Action informieren wir Sie über weitere Details der Entwicklung dieses ehrgeizigen Projekts.

Alexander Geltenpoth



Beliebige Kamerafahrten durch das Gelände sind mit der 3D-Engine möglich. Diese Basis ist durch einen Laserzaun abgeschirmt.

Earth 2150

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, OpenGL, Glide, PowerSGL, DirectSound, MIDI
Multiplayer:	8 Sp. Netzwerk, Internet/Modem
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	TopWare Cracow/TopWare
Veröffentlichung:	April '99 **Genre:** Echtzeit-Strategie
Vergleichbar mit:	C&C Tiberian Sun in 3D

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die 3D-Engine von Earth 2150 legt den Grundstein für ein phantastisches Echtzeit-Strategiespiel, das große Chancen hat, neue Genre-Referenz zu werden «

Gebiete auf der Karte frei, viele Niederschläge hingegen führen zu Überschwemmungen. Meteorschauer ersetzen in den späteren Missionen das Wasser. Die Spieler können die Meteore durch ein Hightech-Gerät, mit dem vorher das Wetter kontrolliert wurde, etwas von ihrer Bahn ablenken – zum Beispiel auf die Basis des Gegners. Wetter-Effekte sollen Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben. Regen verringert die Sichtweite, der matschige Boden bremst Einheiten. Bei einem Kälteeinbruch frieren Gewässer zu. Durch Schneefall können steile Berge für Einheiten unpassierbar werden. Einheiten auf dem Schlachtfeld unterhalten sich ständig. Der Spieler kann diese Konversationen mithören.

31. März: Die KI wurde auf das 3D-Terrain abgestimmt. Jetzt können wir das Verhalten der Einheiten im Gelände begutachten. Die 3D-Engine funktioniert nun schon mit Glide, OpenGL, Direct3D und PowerSGL.

4. April: Die 3D-Animationen für alle Objekte funktionieren. Das Ganze sieht jetzt sehr viel realistischer und lebensnaher aus. Außerdem entwickeln wir ein Videoprogramm für die Zwischensequenzen im hochwertigen MPG-Format.

30. April: Ein paar weitere Innovationen finden Eingang in das Spiel. Der Spieler hat die Möglichkeit, Tunnel zu graben. Bestimmte Ereignisse werden dem Spieler über Sprachausgabe oder Sound-Effekte mitgeteilt. Ein einfacher Tastendruck reicht, um ihn mitten ins Geschehen springen zu lassen. Dynamische Musik befindet sich in der Testphase. Das Design der gesamten Spieloberfläche beginnt.

12. Mai: Alle Gittermodelle sind fertig und müssen nur noch mit den ebenfalls fast fertigen Texturen überzogen werden.

21. Mai: Unterschiedlichste Einheiten sind in Produktion. Vermutlich gibt es über hundert verschiedene. Zudem sind die Sound-Effekte für Schüsse und Explosionen beinahe fertig. Wir können es kaum erwarten, bis sie im Spiel eingebunden sind…

In der nächsten Ausgabe berichten wir über das Design der drei Parteien und ihrer Einheiten und Gebäude.

Fakten
- Frei konfigurierbare 3D-Engine
- 3D-Sound
- Charakterentwicklung ohne Werte
- Kampf in Echtzeit
- ca. 150x150 Bildschirme große Welt
- über 100 relevante Charaktere
- keine Party möglich
- keine Reittiere

Ultima feiert schon fast einen runden Geburtstag. Mit Akalabeth erschien vor 20 Jahren der inoffizielle Teil 0, den Richard Garriott noch allein programmierte, vervielfältigte und verkaufte. Der offizielle Serienstart mit Ultima 1 war 1980. Mittelpunkt der Ultima-Serie ist Britannia, eine Fantasy-Welt mit Drachen, Monstern, Rittern und Hexern. Herrscher der zivilisierten Gebiete ist der unsterbliche Lord British, das Alter Ego Richard Garriotts höchstpersönlich. Wenn immer große Probleme in Britannia förmlich nach einem Helden schreien, taucht wie aus dem Nichts der Avatar auf. Durch diesen Hintergrund gelang es Origin schon damals den Spieler direkt in die Story einzubinden. Der Avatar kommt aus unser Welt durch ein Moon Gate nach Britannia. Ultima war, ist und wird vermutlich nie eine gewöhnliche Rollenspielserie. Seit Ultima 4 – The Quest for the Avatar beinhaltet die Serie ethische Grundsätze, an denen sich der Spieler mißt. Richard Garriott hatte aber auch schon immer ein Auge auf die technischen Möglichkeiten. Alle Ultimas hatten zu jeweils ihrer Zeit immer beste Grafik-, Musik- und Soundeffekte. Ziemlich ungewöhnlich für das Genre Rollenspiel. Dieser Tradition will Origin auch für Ascension treu bleiben.

Rückkehr nach Brita

Ultima ist die längste und älteste bestehende Rollenspielserie. Richard Garriott, alias Lord British, Gründer, Designer und treibende Kraft von Origin hat schon mehrfach angekündigt, daß mit dem Ende der dritten Trilogie, Ultima 9: Ascension, das beste Ultima aller Zeiten entsteht. Nach der fast fünfjährigen Entwicklung könnte das gelingen.



3D-Action-Adventure?

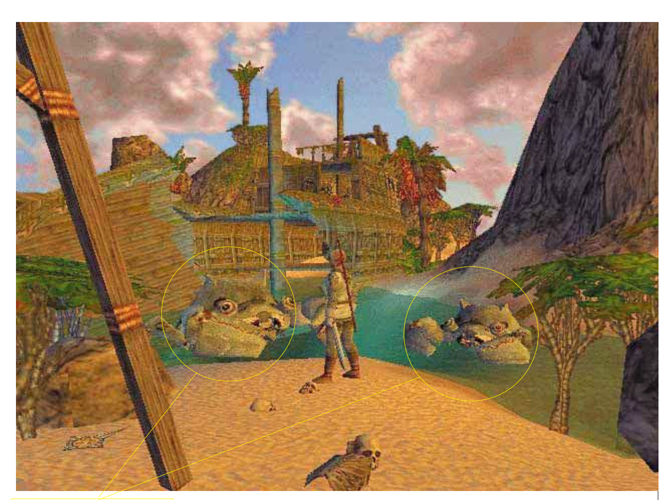
Für Ascension erstellte Origin eine komplett neue 3D-Engine mit frei wählbarer Kameraperspektive. Der Spieler kann demnach das Geschehen aus jeder beliebigen Position verfolgen, sogar aus der Sicht der ersten Person. Für gewöhnlich ist jedoch eine Art Auto-Focus aktiv. Läuft der Avatar durch die Wildnis, zoomt die Kamera von selbst heraus, um möglichst viel von der Umgebung darzustellen. Bei einer Konversation hingegen steht der Gesprächspartner aus nächster Nähe im Mittelpunkt. Der Avatar kann klettern, kämpfen und erstmals schwimmen. Alles ist in Echtzeit berechnet. Gerade die fanatische Fangemeinde der Ultima-Serie, die sog. Drachen, fürchten seitdem, daß Ultima: Ascension kein richtiges Rollenspiel, sondern ein 3D-Action-Adventure wird. Nicht ganz grundlos, denn Ultima 9 wird wohl das erste Rollenspiel ohne Charakterstatistik. Ein Widerspruch in sich selbst? Laut der Vorstellung von Richard Garriott geht es in einem Rollenspiel nur um eines: In die Rolle eines Charakters zu schlüpfen und diesen zu spielen. Eigenschaftswerte und in Punkten angegebene Fertigkeiten des Charakters machen kein Rollenspiel aus, sondern die Story und Aufgaben des Charakters, die den Spieler zum Nachdenken anregen, um die nötigen Entscheidungen zu treffen. Die Ansicht eines Rollenspielpuristen. Eigentlich hat er damit recht, denn ein Adventure mit Eigenschaftswerten ist noch lange kein Rollenspiel. Andererseits macht es enormen Spaß mit anzusehen, wie der eigene Charakter immer stärker, geschickter und intelligenter wird. Nötig sind die Werte trotzdem nicht. Ultima: Ascension wird also doch ein Rollenspiel. Allerdings ein sehr ungewöhnliches, das allen anderen Genrevertretern schon fast den Titel Rollenspiel abspricht.

nnia

Der Avatar beschwört Pyrus, den Titan des Feuers. Diese Szene ist eigentlich aus Ultima: Pagan. Der Guardian läßt das Geschehen jedoch in den Träumen von Lord British erscheinen. Der König von Britannia soll glauben, sogar der Avatar hätte sich von den acht Tugenden abgewandt und verbünde sich mit dunklen Mächten. Ähnlich wie schon in Ultima 4 muß der Avatar in Ascension der Bevölkerung von Britannia als rechtschaffenes Beispiel dienen.



Ein Zauberspruch hüllt den Avatar in Flammen, die alle Monster in der Nähe verbrennen. Der Avatar selbst erleidet durch das Feuer keinen Schaden, kann so aber viele Gegner besiegen.



Riesige Krabben leben in diesem tropischen Sumpf. Ihr harter Panzer schützt sie ziemlich gut vor Angriffen. Der Avatar sollte besser einen großen Bogen um sie machen oder Magie einsetzen.



Die Eingänge zu den Dungeons sind recht imposant gestaltet. Bemerkenswert sind die Lichteffekte in Ascension. Durch farbiges Licht wird immer die passende Atmosphäre generiert.



Charakterentwicklung des Avatar

Eine Charakterentwicklung ohne Statistiken? Ist das möglich? Vermutlich enthält Ascension sogar eine Charaktergenerierung. Ob es sich dabei um einen Fragenkatalog wie in Ultima 4 handelt oder aber eine kurzes Einsteigerabenteuer ist noch nicht bekannt. Höchstes Ziel ist es jedenfalls, daß der Avatar schon bei seiner Entstehung die Eigenheiten des Spielers besitzt! Auch danach muß sich der Avatar durchaus erst seine Fähigkeiten aneignen. Zum Beispiel ist wieder ein ziemlich komplexes Zaubersystem enthalten. Sobald der Spieler weiß, wie ein

Kleiner Rückblick

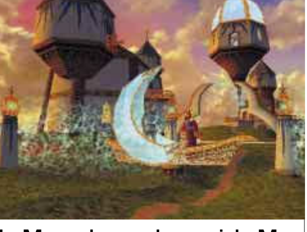


In der letzten Trilogie versucht der Erzfeind des Avatars, der Guardian, den Spieler immer zu korrumpieren. Am Ende von Ultima 7 (Ultima 7: The Black Gate, Mission-Disk Forge of Virtue, Ultima Underworld 2, Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle, Mission-Disk The Silver Seed) verbannt der Guardian den Avatar aus Britannia auf die Welt Pagan, in der Angst, Hunger und Tyrannei herrschen. In Ultima 8 schafft es der Avatar Pagan wieder zu verlassen. Dazu stahl er den Göttern Pagans, den sogenannten Titanen der Erde, des Wassers, der Luft und des Feuers ihre Macht und wurde selbst zum Titan des Äther. Im Abspann sieht der Spieler Britannia in den Klauen des Guardians: Drachen fliegen durch die Lüfte, Armeen marschieren über das Land.

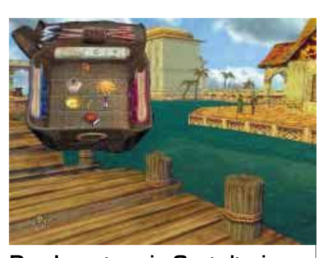


Von der Idylle des friedlichen Britannia unter der weisen Führung von Lord British keine Spur. Viele Gerüchte und Spekulationen bestehen über den Grund der drastischen Veränderung, doch bis jetzt hüllen sich Origin und Richard Garriott in Schweigen. Was in der Abwesenheit des Avatars wirklich passierte, wird man wohl erst in Ultima Ascension erfahren. März letzten Jahres erschien die Ultima Collection, die von Akalabeth bis zu Ultima Pagan alle Teile mit Ausnahme von Ultima Underworld 1 und 2 enthält. Falls Sie sich also für die Serie interessieren, ist dieses Stück Softwaregschichte die beste Wahl. Erwarten Sie jedoch nicht allzuviel von der technischen Ausführung, denn das neueste Ultima ist, abgesehen von Ultima Online immerhin fast fünf Jahre alt.





In Moonglow wohnen viele Magier, wie man an den merkwürdigen Häusern erkennen kann.



Das Inventory in Gestalt eines Rucksacks. Gegenstände belegen einzelne Fächer.

Zauber funktioniert, benötigt er die zugehörigen Reagenzien. Anschließend kann er den Spruch jederzeit ausführen. Eine andere Art der Magie ist schon aus Pagan bekannt. Mit Hilfe eines Pentagramms und den nötigen Utensilien lassen sich Gegenstände verzaubern, die dann Ladungen eines bestimmten Spruchs enthalten. Eine weitere Möglichkeit den Avatar den eigenen Wünschen anzupassen liegt in der Ausrüstung. Wie schon in Ultima 7 zieht der Spieler einfach Kleidungsstücke oder Waffen auf den Avatar. Insgesamt in sechs Bereichen läßt sich die Kleidung nach belieben kombinieren. Hände, Füße, Arme, Beine, Körper und Kopf gehören in glänzende Rüstung oder bunte Roben gehüllt.

Auf den Wegen Britannias

Die Größe Britannias änderte sich in der Ultima-Serie ständig. Ultima 7 war schon fast zu riesig. Es dauerte eine kleine Ewigkeit, bis man von einer Stadt zur nächsten gelangte. Pagan hingegen stellte sich als zu klein heraus und konnte den Drang der Spieler die Welt zu erforschen kaum befriedigen. Auf die goldene Mitte zielt Origin für Ascension. Durch die 3D-Perspektive erscheint die Welt noch etwas größer, als sie eigentlich ist. Insgesamt umfaßt Britannia ca. 150 mal 150 Bildschirme. Gebäude und Städte sind keine eigenen Locations, sondern hängen nahtlos zusammen. Zur Fortbewegung dienen Schiffe. Zu Lande muß der Avatar sich auf seine Beine verlassen, denn es wird keine Reittiere geben. Das wäre auch ziemlich schwierig. Was passiert mit dem Pferd, wenn der Avatar einen Dungeon erkundet? Bleibt es oben und läßt sich von Orks fressen, oder klettert es die Leiter herab? Es besteht jedoch die Möglichkeit bis zu einer gewissen Höhe, vermutlich mit Hilfe eines Zauberspruchs, zu fliegen. Über nähere Details wurde viel spekuliert, besonders die Idee einen Drachen als Reittier zu haben, gefiel den meisten Fans. Origin hat aber noch keine weiteren Informationen diesbezüglich herausgegeben. Lange Märsche durch Britannia sind trotzdem nicht nötig. Schließlich funktionieren die Moon Gates. Durch diese Por-



Viele Charaktere können dem Avatar mit Rat und Tat weiterhelfen. So erhält er nicht nur Informationen und Aufträge, sondern erlernt auch neue Zaubersprüche.



Dieses Skelett wagt es, sich dem Avatar in den Weg zu stellen. Der Zaun um den alten Friedhof verhindert allerdings vorerst einen Angriff. Im Hintergrund sieht man den Eingang zur Gruft.


Das Abenrot taucht diese Stadt in warmes Licht. Der Avatar ist auf einen Hügel geklettert.


Liebevoll gestaltete Vegetation, Licht, wabernde Nebel und Transparenz zeigen die Stärken der Grafik-Engine. Der Avatar sollte aufpassen, daß er nicht in einem Sumpfloch versinkt.

tale ist fast jeder wichtige Ort in Britannia schnell und einfach erreichbar.

Schweigen ist Silber, Reden...

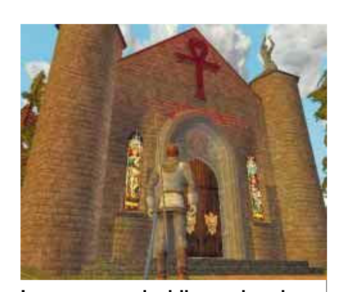
Über hundert Charaktere in den Städten und Dörfern haben Hinweise für den Avatar. Neben der Hauptaufgabe haben diese Nichtspielercharaktere auch wieder zahllose Nebenaufträge für den Avatar. Natürlich trifft der Spieler auf alte Bekannte wie den Barden Iolo. In Ascension ist der Avatar auf sich allein gestellt. Es gibt keine Möglichkeit andere Charaktere anzuheuern und eine Party zu bilden. Was nicht ausschließt, daß beispielsweise Iolo oder Raven bei so mancher Quest helfen. Indem der Avatar jedoch grundsätzlich alleine vorgeht, ist es für Origin viel einfacher die Aufträge und Gegner mit dem passenden Schwierigkeitsgrad zu versehen. In den reinen Echtzeitkämpfen wäre es zudem sehr schwierig eine ganze Gruppe zu steuern. Kämpfe in Echtzeit? Keine Angst, auch in Ascension muß der Spieler kein Ego-Shooter-Profi sein. Nur ein paar simple Mausklicks sind nötig. Falls es doch zu hektisch wird, verspricht die Pausefunktion Abhilfe.

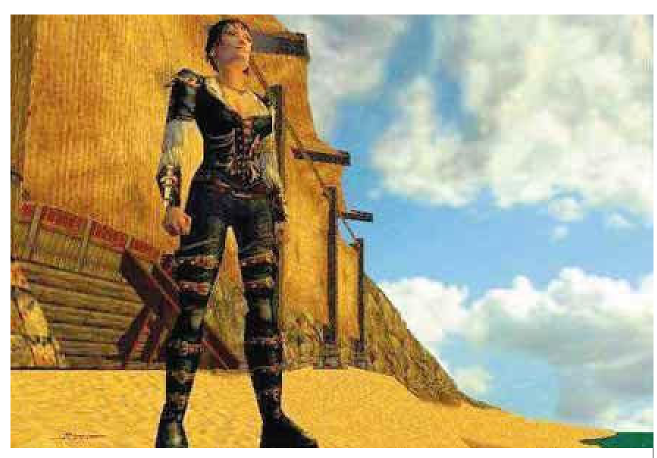
Das Ende des Avatars

Im Frühling ist es endlich soweit. Der Avatar beginnt sein letztes Abenteuer. Gerüchten zufolge wandelt sich der Avatar in Ascension zu einem höheren Wesen, das in der nächsten Ultima-Trilogie höchstens noch als Nichtspielercharakter auftaucht. Bis dahin muß Origin noch die Feinheiten der Grafik-Engine fertigstellen. Ab einem P200 mit 32 MB RAM dürfte Ultima 9 spielbar sein. Je nach Prozessor, Grafikkarte und RAM-Speicher kann man die Weite des Horizonts, Polygonzahl usw. einstellen. Gleiches gilt auch für den 3D-Sound. Je nach Qualität der Soundkarte ertönen mehr oder weniger Geräusche aus bestimmten Richtungen und verstärken so die Atmosphäre. Ascension soll angeblich voll übersetzt werden. Nachdem sämtliche Konversationen Text und Sprachausgabe enthalten, ist eine späterer Erscheinungstermin der deutschen Version wahrscheinlich.

Alexander Geltenpoth


Ob das Wasser im Brunnen dieser Schatzkammer zum Trinken geeignet ist?


Imposante, dreidimensionale Gebäude sorgen für phantastische visuelle Eindrücke.


Raven ist eine neue Freundin des Avatars. Zahlreiche Gerüchte spekulieren sogar, daß sich zwischen den beiden eine aufregende Liebesbeziehung entwickeln kann.

Ultima: Ascension

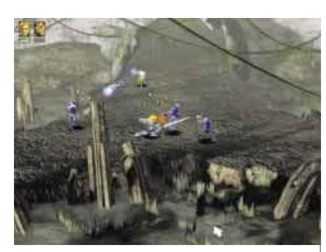
Voraussichtlich:	P200, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, Glide
Multiplayer:	keine Mehrspieleroption
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Origin/Electronic Arts
Veröffentlichung:	Frühling '99 **Genre:** Rollenspiel
Vergleichbar mit:	Ultima Underworld 2, Dark Earth

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- X Wirtschaft

» Ascension wird ein völlig neues Ultima, das vermutlich 3D-Action-Adventure-Liebhaber und echte Rollenspieler gleichermaßen anspricht «

Neue Fantasien

Bislang dachten PC-Spieler bei Rollenspielen mit Manga-Charakteren und epischer Storyline in erster Linie an Final Fantasy VII. Doch in diesem Jahr regt sich mächtige Konkurrenz: TopWare Interactive hat mit Septerra Core von den Valkyrie Studios ein interessantes Projekt in petto und Infogrames UK wird mit Silver in eine ganz ähnliche Kerbe schlagen…


Gerade in Kämpfen mit mehreren Gegnern erweist es sich als unschätzbarer Vorteil, daß man die Mitglieder seiner Party separat steuern kann.


Die Grafik-Engine berechnet die Größe der Charaktere im Verhältnis zu ihrer Position in der Tiefe des Raums, so daß sie im Hintergrund kleiner wirken.


Wie in Final Fantasy VII werden die vorgerenderten Locations in Silver aus den unterschiedlichsten Perspektiven dargestellt.


Das umfangreiche Arsenal an Zaubersprüchen bietet in Silver oft Gelegenheit für eindrucksvolle optische Spielereien, die mit Hilfe eines ausgeklügelten Partikeleffekt-Systems realisiert wurden.

David, mit seiner strahlenden Ritterrüstung ein Held wie aus dem Bilderbuch, war bisher immer von einem unerschütterlichen Glauben an das Gute erfüllt. Das ändert sich schlagartig, als der böse Zauberer Silver Davids Frau Jennifer verschleppt und damit das Gleichgewicht zwischen Licht und Dunkel ins Wanken bringt. Tiefe Wut entbrennt in David und er ruht nicht eher, bevor er nicht Silver besiegt hat und Jennifer wieder glücklich in seine Arme schließen kann. Bis es allerdings soweit ist, muß David im Land Jarrah so manche harte Prüfung bestehen; sein Kreuzzug für das Gute führt ihn aus dem idyllischen Wald von Verdante u. a. in die von Halsabschneidern und Piraten bevölkerte Hafengegend, in die düstere, verregnete Stadt Rain und zu einem erhabenen Kloster in luftigen Höhen. Er durchquert Eishöhlen, schlägt sich im Sumpf mit heimtückischen Schlingpflanzen herum und passiert Deadgate, den Ort, an dem ermordete und gefolterte Seelen ihr trauriges Dasein fristen. Das pure Grauen harrt seiner in Silvers Palast: Feuerspeiende Statuen säumen die Mauern, durch die das Blut der Bewohner von Metalon quillt. Unterwegs trifft David mehr als 50 gesprächsbereite Charaktere und muß sich im Kampf gegen ca. 80 verschiedene Gegner bewähren...

Fakten

- 3D-Beschleuniger-Support
- Innovative Maussteuerung
- Nonlineares Gameplay
- Mind. 30 Stunden Spieldauer
- 270 Szenen
- 56 Charaktere
- ca. 80 Gegner
- 8 magische Fähigkeiten
- 2 Stunden Soundtrack

Actionreiches Epos im Manga-Stil

Im Design von Silver lassen sich zahlreiche Parallelen zu Final Fantasy VII nicht von der Hand weisen: Das beginnt beim Stil der hochauflösend Render-Hintergründe und setzt sich fort bei den polygonbasierten Spielfiguren. Wie in FF VII bietet Silver Charakter-Entwicklung über Erfahrungspunkte, acht mächtige, in drei Stärkelevels gestaffelte magische Fähigkeiten und die Möglichkeit zur Bildung einer (dreiköpfigen) Party. Anders als im heimlichen Vorbild verläuft die Handlung in Silver nur am Anfang völlig linear und läßt dem Spieler mehr Freiheit, sobald er auf eine Karte stößt. Unterwegs gibt es zwar auch Adventure-typische Puzzles zu lösen, aber im Vordergrund steht das Kampfsystem, das eine breite Palette unterschiedlicher Waffen nutzt: David kann sich mit Händen und Füßen seiner Haut wehren, aber später auch auf acht verschiedene Schwerter zurückgreifen. Das Arsenal wird weiterhin ergänzt durch Äxte, Dolche, Katapulte und diverse andere schlagkräftige Argumente.

Streitbare Maus

Das innovativste Element in Silver dürfte das neuartige Interface sein, bei dem der Spieler fast sämtliche Aktionen mit der Maus im Griff hat. Die Entwickler selbst bezeichnen die Maus als den „Schwertarm" des Spielers: Eine Bewegung nach links hat einen Schwertstreich in diese Richtung zur Folge, eine Vorwärtsbewegung führt zu einem Hieb nach vorne usw. Auch andere Aktionen wie der Einsatz von Zaubersprüchen oder das Werfen von Messern werden über die Maus bewerkstelligt und es ist sogar möglich, der Spielfigur eine Reihe von Special Moves zu entlocken. Ein strategisches Element erhält Silver ferner durch die Option, die drei Charaktere per Maus separat oder in Gruppen zu steuern. Auch das Inventory verwaltet der Spieler über die Maus: Mit der rechten Taste öffnet man sein Sammelsurium aus Waffen, Zaubersprüchen, Heiltränken etc. und hat jedes Element blitzschnell greifbar. Will man mehrere Gegenstände gleichzeitig seinem Inventar einverleiben, zieht man um sie herum einfach mit der linken Maustaste ein „Gummiband" auf.

Herbert Aichinger

Silver

Voraussichtlich: P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik: Direct3D
Multiplayer: -
Handbuch/Sprache: Deutsch/Deutsch
Hersteller: Infogrames
Veröffentlichung: Februar 1999 **Genre:** Action-Adventure
Vergleichbar mit: Final Fantasy VII

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Falls Silver spielerisch das halten kann, was das Grundkonzept verspricht, bekommt das bislang recht einzigartige Final Fantasy VII ernsthafte Konkurrenz.«

In Drei(-D-)Teufelsnamen

Lange Zeit hatte man fast den Eindruck, das Diablo 2-Entwicklerteam würde 3D-Hardware als überflüssigen Schnickschnack ablehnen, doch jetzt ist es endgültig raus: Blizzards zweites Teufels-Werk wird definitiv 3D-Beschleuniger unterstützen...



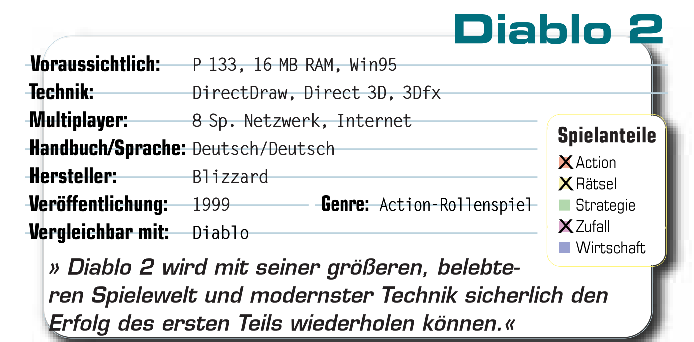
Dank 3D-Support werden wir in Diablo 2 sehr subtile Effekte zu sehen bekommen: Beachten Sie, wie sich hier um den Feuerball ein weich abgestufter farbiger Lichthof ausbreitet.

Auf unser Nachfragen hin erläuterte Blizzard-Product Manager Bill Roper, wie es zu dem überraschenden Sinneswandel kam: „Das Diablo 2-Team experimentierte mit verschiedenen Spezial-Effekten, um Dinge wie Zaubersprüche oder Lagerfeuer effektvoller umsetzen zu können. Im Lauf der Diskussion schlug jemand vor, auch die Leute mit Zusatzhardware besonders zu berücksichtigen und die Möglichkeiten von 3D-Karten für das Spiel voll auszuschöpfen. Nach einer Weile erschien uns die Idee so natürlich, daß wir uns fragten, warum da vorher keiner draufgekommen ist." Trotzdem werden auch Spieler ohne 3D-Hardware nicht auf Diablo 2 verzichten müssen – Voodoo & Co. verpassen dem Spiel lediglich das optische „Sahnehäubchen" und heben auf langsameren Rechnern die Frame-Rate spürbar an. „An keiner Stelle haben wir Design-Entscheidungen getroffen, die 3D-Beschleunigerkarten erforderlich machen würden, und das Spiel sieht auch ohne Zusatzhardware fantastisch aus", versichert Roper.

Dezente Kosmetik

3D-Beschleuniger werden in Diablo 2 vornehmlich zur optimalen Umsetzung von Transparenzen, Licht-, Schatten- und Nebel-Effekten sowie zur Realisierung weicherer Übergänge herangezogen. Betroffen ist davon laut Roper nicht nur das Aussehen der Diablo-Welten an sich: „Die 3D-Unterstützung beeinflußt den Übergang zwischen Tag und Nacht ebenso wie den Look von Zaubersprüchen und die Darstellung bestimmter Bereiche eines Levels. Selbst bei den Charakteren wirkt sich der 3D-Support aus, wenn sie beispielsweise besondere Items wie ein flammendes Schwert mit sich herumtragen." Welche Karten im einzelnen besonders unterstützt werden sollen, steht derzeit noch nicht endgültig fest: „Zunächst haben wir den 3Dfx-Support implementiert und noch nicht entschieden, welche APIs wir sonst noch speziell berücksichtigen wollen. Schließlich handelt es sich dabei ja nur um ein Zusatz-Feature und nicht um ein Kernelement des Spiels. Wir wägen gegenwärtig all unsere Optionen ab und lassen uns bei Entscheidungen in diesem Bereich von unserem Entwicklerteam leiten."

Herbert Aichinger



Diablo 2

Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, Direct 3D, 3Dfx
Multiplayer:	8 Sp. Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Blizzard
Veröffentlichung:	1999 **Genre:** Action-Rollenspiel
Vergleichbar mit:	Diablo

Spielanteile
- X Action
- X Rätsel
- Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

» Diablo 2 wird mit seiner größeren, belebteren Spielewelt und modernster Technik sicherlich den Erfolg des ersten Teils wiederholen können.«



Effektvolle Rauchschwaden lassen die Auseinandersetzung der Sorceress mit der Horde Claw-Vipers noch dramatischer wirken.



Die grellen Flammenpfeile der Amazone erhellen die unmittelbare Umgebung im Dungeon mit einem gelben Lichtschimmer.

Wer bremst, gewinnt

Rund ein Jahr ist inzwischen vergangen, seit Codemasters den ersten Teil der Tourenwagen-Meisterschaft ins Rennen geschickt hat. Damals ist TOCA nur knapp am heißbegehrten PC-Action-Gold vorbeigeschrammt. Der Nachfolger soll diese Scharte auswetzen.



In Silverstone wird um jede Position gekämpft. Lieber kurz bremsen, bevor eine verpaßte Kurve den Anschluß kostet. Das kann der Konkurrenz natürlich auch passieren.



Wer einen Blick zur Seite (oder nach hinten) riskieren will, darf dies gerne tun.



Bei näherer Betrachtung wirken manche Objekte wie diese Grasstücke noch etwas pixelig.

Im Intro mit realen Rennszenen bereits auf den Rennfahrer-Alltag eingestimmt, kann in der vorliegenden Version zwischen dem frontbetriebenen Honda Accord, dem Van Diemen Formula Ford und dem Lister Storm gewählt werden. Jedes Fahrzeug hat seine Eigenarten. Der leichte Formel-Ford-Wagen liegt besser in den Kurven, ist mit seinen knapp 220 km/h Spitzengeschwindigkeit dem Lister aber deutlich unterlegen. In der Verkaufsversion sollen insgesamt sieben neue Fahrzeuge enthalten sein. Die opulente Palette reicht dann vom Audi A4 über den Nissan Primera, Renault Laguna, Volvo S40, Peugeout 406, Ford Mondeo und Ford Fiesta bis hin zum legendären Jaguar XJ 220. Auf der Piste fällt als erstes die exzellente Force Feedback-Unterstützung auf. Es ist eine wahre Pracht, beim Verlassen der asphaltierten Strecke oder bei unterschiedlichen Bodenbelägen das Handgelenk durchgerüttelt zu bekommen. Macht sich schon der Fahrbahnrand durch warnendes Vibrieren bemerkbar, ist der Rückstoß bei der Fahrt gegen Wand oder Baum perfekt. Auch optisch sind die Schäden anhand zerbrochener Scheiben, Beulen oder verlorener Teile deutlich zu sehen. Die Steuerung wirkt im Vergleich zum Vorgänger etwas einfacher und geschmeidiger. Trotzdem erfordert es immer noch viel Feingefühl und gutes Timing, um das Fahrzeug ohne Schlenker und allzu großen Geschwindigkeitsverlust um die Kurven zu manövrieren. Wer einfach hemmungslos aufs Gaspedal drückt, hat kaum Chancen auf einen Platz auf dem Siegertreppchen.

Über Stock und Stein

Die zwei spielbaren Rundkurse vermitteln das von den Originalstrecken bekannte, abwechslungsreiche Strecken-Design. Grafisch sollte Codemasters noch einige unrealistisch wirkende Details wie zerberstende Schilder und pixelige Bäume überarbeiten. Die Fahrzeugdarstellung ist hingegen gelungen. Der Fahrer kann zwischen First-Person-, Motorhauben-, zwei Cockpit-Perspektiven sowie verschiedenen Heckansichten wählen. Das schnelle Rund von Silverstone bei Northants verbreitet sonnige Stadion-Atmosphäre, die knapp 4 Kilometer von Loch Ranoch laden je nach gewählter Abzweigung zu einer Fahrt durch grüne Hügellandschaft oder über Schotterstraßen ein. Acht neue Kurse will Codemasters TOCA 2 verpassen. Mit dabei sind alte Bekannte wie Thruxton und Donington, aber auch Raserstrecken wie das 1,93 Kilometer kurze Brands Hatch. Für die finale Version verspricht Codemasters verschiedene Mehrspieler-Modi, strategische Pit-Stops und endlich auch Einstellungsmöglichkeiten für die Wagen. Bis dahin werden hoffentlich auch noch die diversen Übersetzungsfehler ausgemerzt.

Joachim Hesse



Strategische Pit-Stops und erweiterte Einstellungsoptionen für die Wagen sollen TOCA 2 noch mehr spielerischen Tiefgang verleihen.

TOCA Championship 2

Voraussichtlich: PII 300, 32 MB RAM, Voodoo2-Karte
Technik: Direct 3D, Direct Sound, Midi, Force Feedback
Multiplayer: 16 Sp. Netzwerk, Internet/4 Sp. PC/Modem
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Hersteller: Codemasters
Veröffentlichung: Ende Feb. '99 **Genre:** Rennsimulatinon
Vergleichbar mit: TOCA, Colin McRae Rally

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- X Zufall
- Wirtschaft

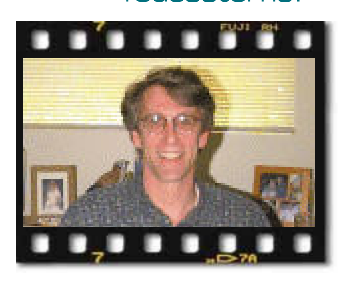
» Wer den Vorgänger mag, wird mit TOCA 2 vermutlich ebenfalls gut bedient. Die Veränderungen lassen auf ein überdurchschnittliches Spiel hoffen.«

Der Falke im Todesstern



LucasArts scheint aus dem mäßigen Erfolg des Multiplayer-Spiels X-Wing vs. TIE Fighter gelernt zu haben und will mit X-Wing Alliance wieder Spannung pur bieten. Wir sprachen mit dem Produzenten Larry Holland über Falken, Todessterne und die Sehnsucht nach Star Wars-Atmosphäre.

» Ihr fliegt den Millenium Falcon so, wie es Lando Calrissian getan hat. Über die Versorgungstunnel geht es direkt in die Mitte des zweiten Todessterns. «



Larry Holland

PC Action: Bekommen wir in XWA komplett neu programmierte 3D-Grafikroutinen zu sehen oder basiert die Engine auf X-Wing vs. TIE Fighter?

Larry Holland: Alliance hat eine neue Grafik-Engine, die aus der Flugsimulations-Technologie entstanden ist, die wir über die letzten zehn Jahre hinweg entwickelt haben. Es gibt eine Menge guter Programmroutinen, die wir als Grundlage benutzen, aber neue Features hinzufügen. Eine der wichtigsten Verbesserungen ist, daß wir jetzt mehrere Flugregionen mit noch mehr umherfliegenden Schiffen anbieten können. In einer Mission gibt es nun also bis zu vier verschiedene Flugregionen ım Weltraum, die jede mindestens 64 Schiffe enthält, das sind achtmal mehr als bei XvT. Darüber hinaus unterstützen wir 3D-Raumklang, Force Feedback- und Rudersteuerung.

PC Action: Was sind denn die hauptsächlichen Verbesserungen im Bereich der Grafikdarstellung?

Larry Holland: Obwohl Alliance auch noch im Software-Modus spielbar sein wird, haben wir die Grafik- und Partikel-Berechnungen auf die Möglichkeiten der zweiten und dritten Generation von 3D-Beschleunigern abgestimmt: farbige Licht-Effekte und transparente Texturen. Mit der leistungsfähigeren Engine werden mit entsprechender 3D-Hardware erstmals auch Auflösungen über 640x480 angeboten. Der bessere Programm-Code, immer schnellere CPUs und 3D-Grafikkarten ermöglichen es uns, für die Darstellung wesentlich mehr Polygone und viel feinere Texturen zu verwenden.

PC Action: Habt Ihr eigentlich auch Kritik und Anregungen früherer X-Wing-Spieler in der Entwicklung berücksichtigt?

Larry Holland: Wir beide, Totally Games und LucasArts, legen großen Wert darauf, daß unsere Kunden zufrieden sind, obwohl es schwierig ist, auf alle Wünsche einzugehen. Die einen wollen mehr oder weniger von dem Feature, andere hätten gerne genau das Gegenteil. Für das Design von XWA haben wir uns sehr bemüht, die vielen Spieltests, Kundenwünsche und die sich verändernde Technologie zu berücksichtigen. Als Beispiel dafür mag die Rückkehr zu einer motivierenden Spielumgebung und Atmosphäre gelten, wie wir sie in den früheren X-Wing- und TIE Fighter-Spielen verwendet haben.

PC Action: XWA hat ja sogar zwei Hintergrundgeschichten. Wie stehen die beiden Handlungsstränge denn während der großen Kampagne miteinander in Beziehung?

Larry Holland: Sie sind miteinander verwoben. Die eine beschreibt die Ereignisse um die Handels- und Schmuggelgeschäfte der Familie des Spielercharakters, im Mittelpunkt steht aber die Erzählung über die Situation der Rebellen-Allianz in der Zeit zwischen "Das Imperium schlägt zurück" und "Die Rückkehr der Jedi-Ritter". Die "Familien-Missionen" sind über die gesamte militärische Auseinandersetzung verstreut und haben den Zweck, deren weitere Entwicklung voranzutreiben. Nimmt man das ganze Spiel, so teilt es sich in etwa 60% Rebellen-, 30% Familien- und 10% Mehrspieler-Missionen auf. Entscheidet sich der Spieler also, nur in Diensten der Rebellen zu kämpfen, wird er eine Menge der neuen Features und Missionen gar nicht zu Gesicht bekommen.

» Der Flug durch den Graben direkt in das Herz des Todessterns wird Euch alles abverlangen: spektakuläre Flugmanöver, hohe Treffergenauigkeit und schnelle Reaktionen auf sehr engem Raum.«


Larry Holland

PC ACTION Wir haben gehört, daß uns XWA auch in den Bauch des Todesterns führen wird. Was haben wir denn dort zu erwarten und müssen wir uns vor seinem riesigen Coax-Laser in acht nehmen?

Larry Holland: Der Flug durch den Graben direkt in das Herz des zweiten Todessterns wird Euch alles abverlangen: spektakuläre Flugmanöver, hohe Treffergenauigkeit und schnelle Reaktionen auf sehr engem Raum. Unser Team versucht das mit verzweigten Tunnelfluchten und heftigem Feindkontakt so realistisch wie möglich in Szene zu setzen, so wie im Film „Die Rückkehr der Jedi-Ritter". Der Todesstern ist übrigens „voll funktionsfähig".

PC ACTION Das erste Mal werden die Spieler in Han Solos Millenium Falcon Platz nehmen können. Wie dürfen wir uns das im Vergleich zu den bekannten Raumjägern vorstellen?

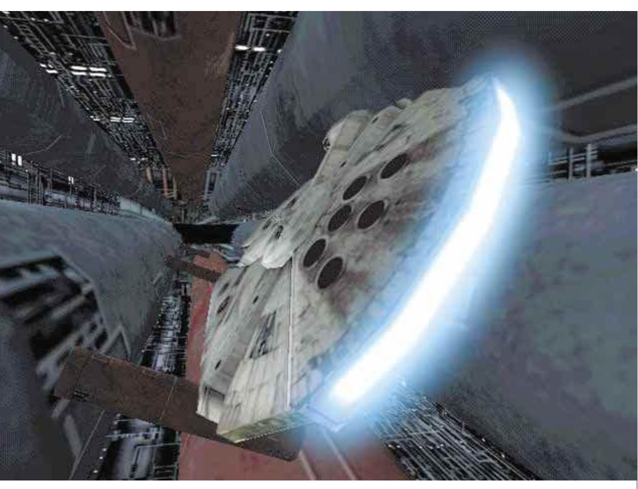
Larry Holland: Während des Spiels bekommt Ihr Gelegenheit, ganz verschiedene „Transport-Schiffe" das erste Mal zu fliegen, darunter einige verschiedene Typen des Corellianischen Transporters, aber natürlich auch den Millenium Falcon. Sie haben ein ganz anderes Steuerverhalten als die typischen Raumschiffe. Gerade der Falcon ist ein sehr schnelles und wendiges Schiff. Er kann gut in Kampfsituationen bestehen, aber auch fast jede Art von Fracht aufnehmen. Die Corellianischen Transporter haben außerdem mindestens einen Geschützturm, so daß Ihr aus der Pilotenkanzel in den Sessel des Richtschützen fallen könnt, so wie es Luke und Han im „Krieg der Sterne" getan haben, um die TIE Fighter vom Himmel zu holen.

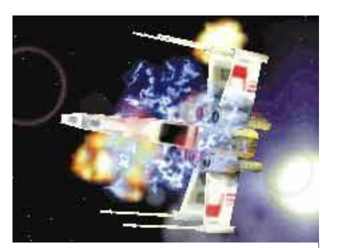
PC ACTION Es gibt Gerüchte, daß das Imperium an Geheimwaffen arbeitet? Gibt es vielleicht komplett neu entwickelte Raumschiffe zu sehen?

Larry Holland: Das Imperium hat hart gearbeitet, um neue Raumschiffe zu entwickeln, die seine Macht festigen können. Die Grundpfeiler der Stärke des Imperiums sind seine Großkampfschiffe und die Bedrohung, die von ihnen ausgeht. Alle imperialen Jäger wurden ursprünglich nur dafür entwickelt, die großen Brocken vor Angriffen zu schützen. Wir werden Euch ein paar neue Schiffe vorstellen, die als die „Secret Weapons of the Empire" bekannt werden. Mit ihnen hofft der Imperator, den Widerstand der Rebellen zu brechen.

PC ACTION Ein Blick auf die zeitliche Einordnung läßt ja Spekulationen zu, ob die Spieler sogar am legendären Kampf um Endor teilnehmen können?

Larry Holland: Ihr werdet einige Missionen fliegen, die in die Schlacht um Endor führen. Von dort aus wird das letzte Gefecht geschlagen. Ab hier fliegt Ihr den Millenium Falcon so, wie es Lando Calrissian getan hat. Über die Versorgungstunnel geht es direkt in die Mitte des zweiten Todessterns, wo Ihr versucht, den Reaktor zu zerstören und wieder zu entkommen, bevor alles in die Luft geht.


Lucas Arts läßt den Traum vieler Star Wars-Fans Wirklichkeit werden. Sie können in Han Solos Millenium Falcon in die Versorgungstunnel hineinfliegen, um den Hauptreaktor zu zerstören.


Um den X-Wing kräuseln sich elektrische Entladungen, bevor er in einem Feuerball explodiert.


Neu ist die Unterstützung der Rudersteuerung über die Heckflossen, wie bei diesem A-Wing.


Die Sicht aus dem virtuellen Cockpit eines X-Wing zeigt den Angriff auf eine Raumstation.


Die überarbeitete Grafik-Engine zeigt detailliertere Oberflächen und verarbeitet mehr Polygone.

PC ACTION Wird XWA das letzte Spiel der Star Wars-Episoden IV-VI sein? Was haben wir in Zukunft mit der Veröffentlichung der neuen Star Wars-Trilogie zu erwarten?

Larry Holland: Sag niemals nie. Im Moment jedoch gehen wir davon aus, daß dies das Ende unserer Trilogie X-Wing, TIE Fighter und jetzt X-Wing Alliance ist. Zumal das Ende des Spiels mit dem Ende der Episode VI „Die Rückkehr der Jedi Ritter" zusammenfällt.

PC ACTION Larry, vielen Dank für Deine Zeit.

X-Wing Alliance

Voraussichtlich:	P 166, 16 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, Direct3D
Multiplayer:	8 Netzwerk, Internet/Modem
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Hersteller:	Totally Games LucasArts
Veröffentlichung:	März 1999 **Genre:** Actionspiel
Vergleichbar mit:	X-Wing vs. TIE Fighter

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Dank des Kampagnen-Modus dürfte XWA zu alten Spielspaßqualitäten zurückfinden. Und wer möchte nicht endlich den Millenium Falcon fliegen?«

„Was soll denn das?“, werden Sie sich fragen. Gleich zwei Descent-Spiele auf einmal? Ist das ein Druckfehler oder will der von finanziellen Krisen gebeutelte Publisher Interplay jetzt doppelt bei ahnungslosen Käufern und Fans der Serie abkassieren? Beides ist falsch. Die Antwort ist viel einfacher.



Die dritte Dimension


Das Sicherheitstor versperrt den Weg. Schüsse werden reflektiert.

Fast vier Jahre sind vergangen, seit 1995 Descent zum ersten Mal über die Monitore flimmerte. Programmiert wurde das Weltraumspektakel von Parallax Software. Erstmalig war es PC-Spielern möglich, sich in einer grafisch ansprechenden 3D-Umgebung völlig frei in jede Richtung zu bewegen. Ende 1997 teilte sich Parallax Software schließlich in zwei Teams auf, um effektiver arbeiten zu können: Matt Toschlog hob Outrage Entertainment aus der Taufe, sein Kollege Mike Kulas das gleichberechtigte Volition. Aber der Reihe nach: Outrage will die Descent-Tugenden auch dem dritten Teil verleihen. Hinzu kommen spielerische sowie technische Verbesserungen. Descent 3 präsentiert sich in düsterem Weltraum-Ambiente, alle Missionen sind durch eine Rahmenhandlung verbunden. Sie übernehmen die Rolle von Concord 6, einem nach Ruhm und Geld strebenden Piloten. Ihr eigenes Konterfei können Sie als Grafik im TGA-Format einfügen. Für die „Post Terran Mining Corporation“, die im Beta-Ceti-Sternensystem geheime Forschungen betreibt, sollen Sie eine Erdölförderungsanlage auf dem Planten Tiris von einem gefährlichen außerirdischen Virus säubern. Doch Sie brauchen nicht mit bloßen Händen in den verseuchten Fabrikationskomplex einsteigen. Zu Ihrer Verfügung steht ein bewaffnetes Mini-Kampfschiff der „Pyro-SE“-Klasse. Der Gleiter ist mit jeweils zwei Waffensystemen ausgerüstet. Zunächst stehen zwei Laser als Primärwaffen und ein Raketenwerfer als Sekundärwaffe zur Verfügung. Geschlagene Gegner oder zerstörtes Fabrikinventar geben neue Waffen, Munition, Lebens- und Schildenergie frei.



Gefährlich: Eine Roboterspinne Marke „Stinger“ beschützt das Fabrikgelände in der Nähe eines Reaktors. Noch hält sie unserem Flammenwerfer und den Raketen stand.

Stärken und Defizite

Durch das Kampfsystem sind die Waffen gleich paarweise in Bereitschaft, was die eigenen Reaktionszeiten gegen angreifende Feinde beschleunigt. Outrage verspricht im fertigen Spiel sogar mindestens 20 verschiedene Kriegswerkzeuge, etwa die Hälfte davon sind Neuentwicklungen. Die imposante Napalm-Kanone ist mit einem Flammenwerfer vergleichbar. Getroffene Roboter fangen zusätzlich Feuer und verlieren langsam Lebensenergie. Weiterhin gibt es Minen, Springbomben, Maschi-



Nach hartem Kampf stoßen wir am Ende eines Schachts auf einen glühenden Kessel, aus dem vereinzelt Feuerstöße züngeln. Unser weiterer Weg führt uns durch die Tür am linken Bildrand.



Schüsse hinterlassen bleibende Explosionsspuren auf den Wänden und Böden. Der leere, weiße Fleck ist noch ein Grafikbug. In der Demo-Version verschwinden die Texturen noch manchmal.

nengewehre und Zielsuchraketen, wie das EMD-Gewehr oder das Cylone-Pack, das gleich fünf Raketen gleichzeitig abfeuert. Die Steuerung des Schiffs und die Kontrolle der Waffen geht mit einem fünfachsigen Joystick gut von der Hand, das Gefährt lenkt sich damit gewandt in jede gewünschte Richtung. Wer allerdings nur auf die Tastatur angewiesen ist, braucht besonders gute Koordinationsfähigkeiten der Finger, da sehr viele Tasten benötigt werden. Descent 3 spielt sich schon jetzt flüssig und beweist Liebe zum Detail. Abgeschossene Einzelteile der gegnerischen Roboter lösen sich nicht einfach auf, sie fallen zu Boden und prallen dabei von im Wege stehenden Wänden ab. Über 30 neue Feindklassen haben sich die Designer ausgedacht und alle sollen mit individuellen Charaktereigenschaften wie „aggressiv“ oder „vorsichtig“ versehen werden. In der uns vorliegenden Demo, die Sie auch auf der Cover-CD finden, ist davon leider erst ein Bruchteil zu sehen. Aber auch für den Mehrspieler-Modus gibt es einige interessante Ideen: Neben Altbewährtem wie Capture-the-Flag sollen eine Art Weltraum-Hockey und ein strategisch angehauchtes Spielkonzept eingebaut werden. Natürlich wird es auch einen Level-Editor und eine Automap geben. Letztere ist in der Demo-Version noch nicht aktiv, später aber sehr wichtig, wenn Sie sich in den weitverzweigten Descent-Gängen nicht verirren wollen. Wenn ein „Intruder alert“ ertönt oder neue Gegner auftauchen, sind Sie so zumindest auf der richtigen Fährte. Im Spiel treten momentan noch viele Grafikprobleme auf: Objekte verpixeln, Texturen werden ausgeblendet, Lichteffekte, Mip-Mapping und Perspektivenkorrektur sind teilweise noch fehlerhaft. Diese Probleme sind Outrage natürlich bekannt, bis zur Verkaufsversion im Februar sollen sie beseitigt sein.

Adressen im Internet

Zu Descent gibt es unzählige Newsgroups und Webseiten im Internet. Hier finden Sie die offiziellen Homepages der Macher:

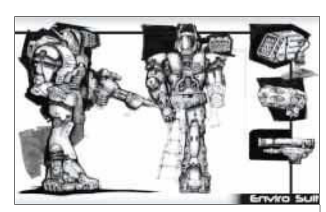
http://www.interplay.com/descent/
http://www.volition-inc.com/index.cfm/
http://www.outrage.com/
http://www.pxsoftware.com/

Zurück in die Zukunft

Während die Arbeiten an Descent 3 bald abgeschlossen sind, werkelt Volition bereits fleißig am vierten Teil der Serie. Nachdem die Mannen um Chefdesigner Mike Kulas im Spätsommer ´98 mit dem Descent-Ableger „Conflict: Freespace“ glänzten (90%, PC Action Gold), soll Descent 4 vor allem technisch einen weiteren Schritt nach vorne tun. Die Spiel-Engine nutzt dabei natürlich die Fortschritte von Descent 3, soll aber später eine größere Tiefensicht, noch mehr Spezialeffekte und eine abwechslungsreichere Farbgebung der Levels verpaßt bekommen. Neben den Arbeiten an der Engine kümmert sich Volition augenblicklich um die Ausarbeitung der Rahmenhandlung, die vielleicht sogar mit Zwischensequenzen transportiert werden soll, was aber noch nicht endgültig entschieden wurde. Für mehr Abwechslung im Minenalltag wollen die Amerikaner auf jeden Fall durch zusätzliche Fortbewegungsmittel sorgen. Wird der Zeitplan eingehalten, dürfen Sie wahrscheinlich schon Ende des Jahres mit Teil 4 rechnen, ein ehrgeiziges und bisher einmaliges Vorhaben.



In Descent 3 müssen Sie erstmals auch auf die Planetenoberfläche.



„Parker“ heißt der Held in Descent 4: Hier erste Entwürfe für seinen Kampfdreß.

Joachim Hesse

Descent 3

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, Glide, OpenGL, DirectSound
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. Modem
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Hersteller:	Interplay
Veröffentlichung:	Februar 1999 **Genre:** Actionspiel
Vergleichbar mit:	Descent 1 + 2, Forsaken

Spielanteile
- X Action
- Rätsel
- X Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Viele Gegner, viele Waffen, große Levels: Auch der jüngste Teil der Descent-Reihe ist nervenaufreibend. Wir hoffen auf eine fesselnde Rahmenhandlung. «

Testphilosophien

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vetraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z.B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht - sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen z.B. ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Prozentsystem

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und selbst feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen? Die untenstehende Tabelle hilft Ihnen bei der Einschätzung.

Wertung	Bedeutung
91-100 %	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung - eindeutige Kaufempfehlung!
81-90 %	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren
71-80 %	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben
61-70 %	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ; aber für Genrefans eventuell brauchbar
51-60 %	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen
41-50 %	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet
31-40 %	**Schwach:** Ab dieser Prozentspanne wird's uninteressant; weil der Frust den Spielspaß deutlich ausbremst
21-30 %	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und/oder haben große Mängel
11-20 %	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das spätestens nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet
0-10 %	**Indiskutabel:** So schlecht, daß es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann

Bewertungskriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft, die Einzel- und Mehrspielerwertungen? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Die Bezeichnung „Spielspaß“ sollte fast schon alles sagen. Wir fragen uns u.a.: Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht ein Spiel Spaß? Wie gut sind Hintergrundgeschichte und Atmosphäre? Welche Innovationen bietet der Titel?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir vorwiegend, wie realistisch die allgemeinen Effekte sind, die Qualität der Sprachausgabe und wie die Musik das Geschehen unterstützt.

Grafikdarstellung

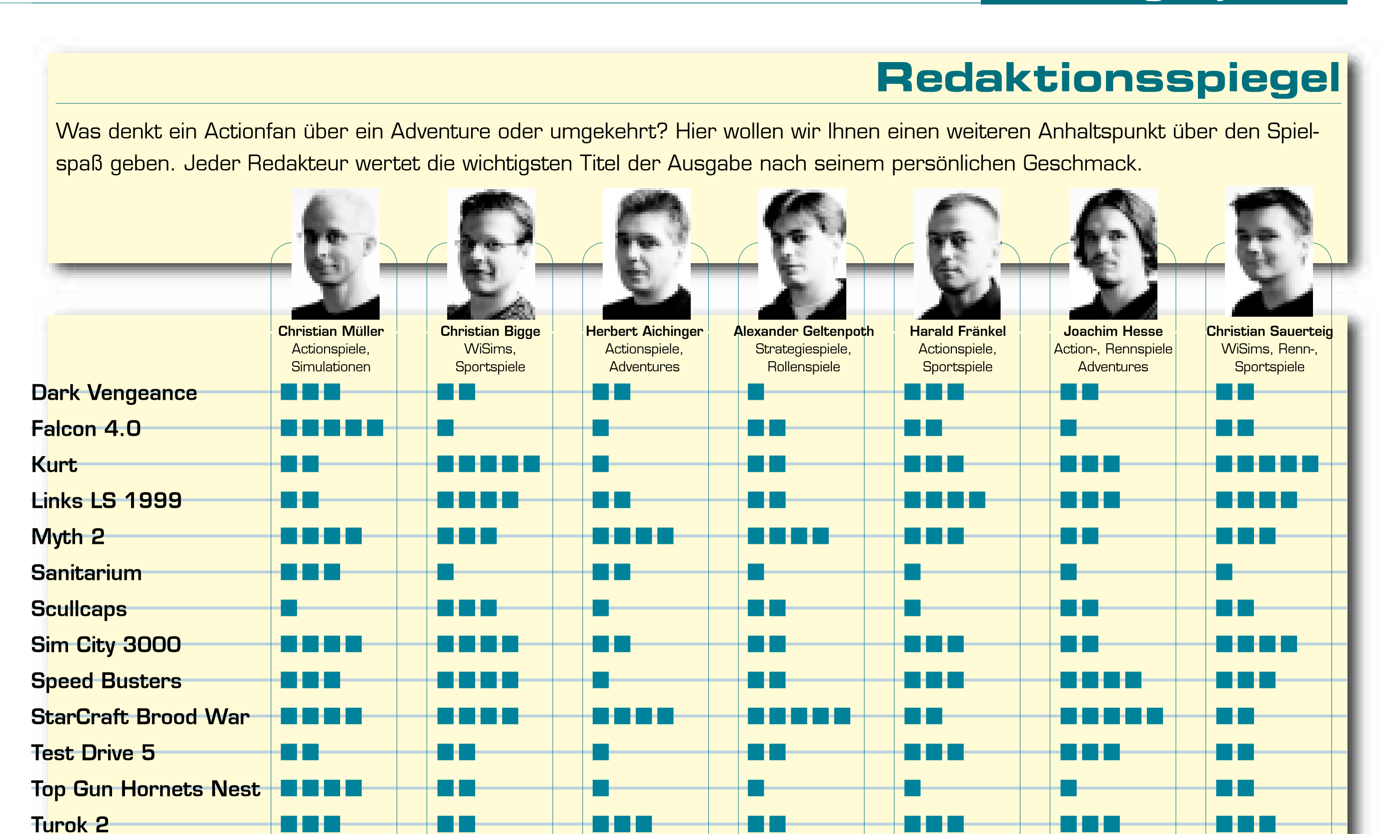
Klar spielt die Optik bei Computerspielen eine wichtige Rolle. Wir begutachten für Sie beispielsweise die Auflösung, ob das Scrolling flüssig ist, die Spezialeffekte, die Animationen, die plastische Darstellung und die Texturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt. Einsteigerfreundlichkeit kann ebenfalls ein Kriterium sein.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur wertet die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Dark Vengeance	■■■	■■	■■	■	■■■	■■	■■
Falcon 4.0	■■■■■	■	■	■■	■■	■	■■
Kurt	■■	■■■■■	■	■■	■■■	■■■	■■■■■
Links LS 1999	■■	■■■■	■■	■■	■■■■	■■■	■■■■
Myth 2	■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■	■■■
Sanitarium	■■■	■	■■	■	■	■	■
Scullcaps	■	■■■	■	■■	■	■■	■■
Sim City 3000	■■■■	■■■■	■■	■■	■■■	■■	■■■■
Speed Busters	■■■	■■■■	■	■■	■■■	■■■■	■■■
StarCraft Brood War	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■	■■■■■	■■
Test Drive 5	■■	■■	■	■■	■■■	■■■	■■
Top Gun Hornets Nest	■■■■	■■	■	■	■	■	■■
Turok 2	■■■	■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■
Uprising 2	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■

Finde ich... ■■■■■ = genial, ■■■■ = gut, ■■■ = okay, ■■ = langweilig, ■ = ☠

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), OpenGL, Glide (für alle 3Dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller.

Dieses Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muß keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich a) die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musikoptionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Pac Man 3D

Mindestens:	P200MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, FFeedback, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem
CD/HD:	1.8 GB/450 - 680 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/engl.
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK Altersfreigabe:	ab 16

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta 0.95
Steuerung:	sehr gut
FFeedback:	gut
Grafik:	96%
Sound:	89%
Mehrspieler:	93%
Einzelspieler:	93%

» Ein neuer Meilenstein für die Geschichte der Actionspiele «

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräte der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad, etc.), ob er Force Feedback unterstützt und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans: Modem und serielle Verbindungen (Nullmodemkabel) gibt es nur zwischen zwei Computern, LAN bedeutet Local Area Network, also Netzwerkoption. Das Kürzel TCP/IP informiert darüber, ob eine Mehrspielerfunktion für das Internet eingebunden ist.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK).

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z.B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-/Leistungsverhältnis" zu tun.

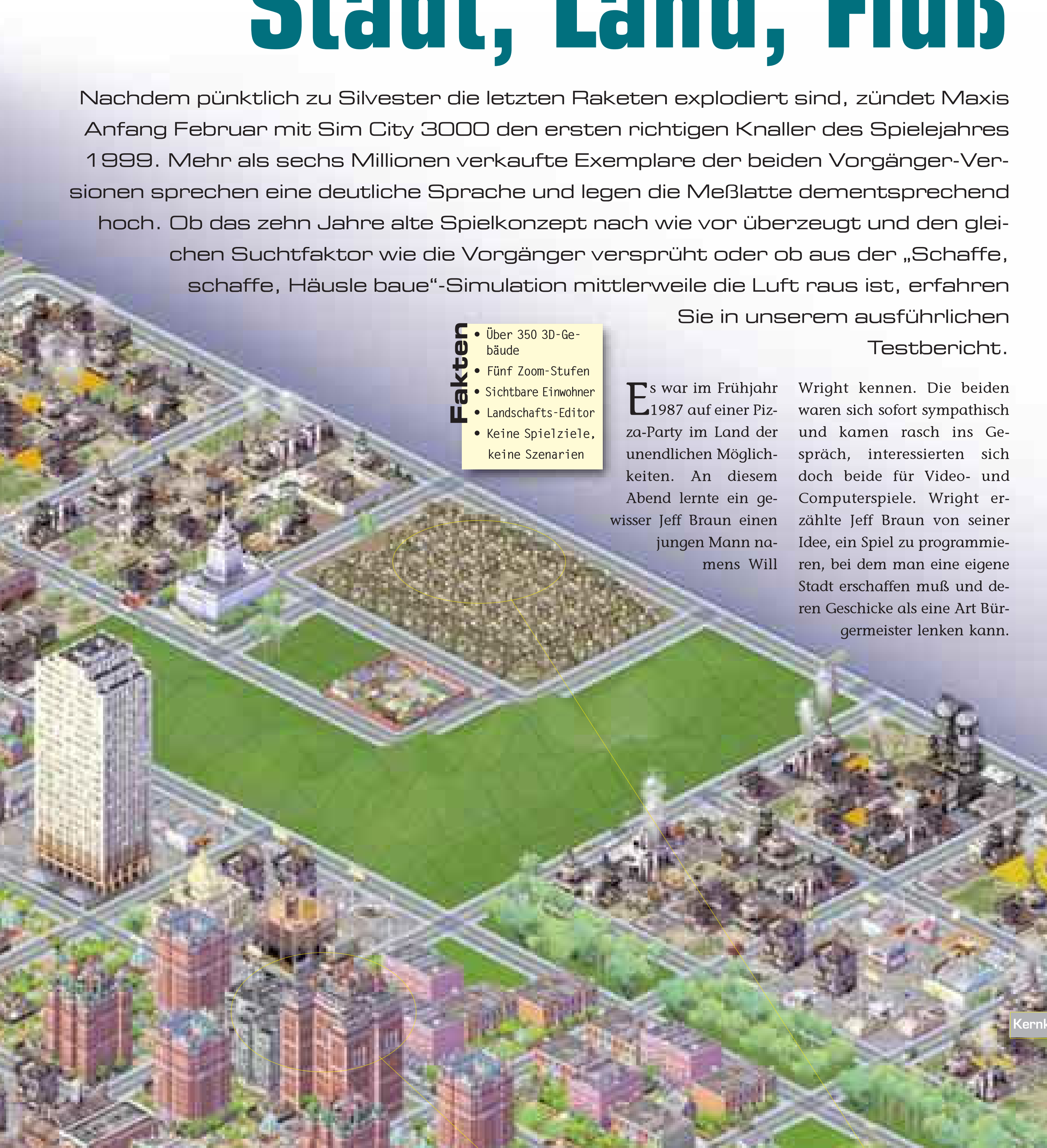
Stadt, Land, Fluß

Nachdem pünktlich zu Silvester die letzten Raketen explodiert sind, zündet Maxis Anfang Februar mit Sim City 3000 den ersten richtigen Knaller des Spielejahres 1999. Mehr als sechs Millionen verkaufte Exemplare der beiden Vorgänger-Versionen sprechen eine deutliche Sprache und legen die Meßlatte dementsprechend hoch. Ob das zehn Jahre alte Spielkonzept nach wie vor überzeugt und den gleichen Suchtfaktor wie die Vorgänger versprüht oder ob aus der „Schaffe, schaffe, Häusle baue"-Simulation mittlerweile die Luft raus ist, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testbericht.

Fakten

- Über 350 3D-Gebäude
- Fünf Zoom-Stufen
- Sichtbare Einwohner
- Landschafts-Editor
- Keine Spielziele, keine Szenarien

Es war im Frühjahr 1987 auf einer Pizza-Party im Land der unendlichen Möglichkeiten. An diesem Abend lernte ein gewisser Jeff Braun einen jungen Mann namens Will Wright kennen. Die beiden waren sich sofort sympathisch und kamen rasch ins Gespräch, interessierten sich doch beide für Video- und Computerspiele. Wright erzählte Jeff Braun von seiner Idee, ein Spiel zu programmieren, bei dem man eine eigene Stadt erschaffen muß und deren Geschicke als eine Art Bürgermeister lenken kann.



Braun fand die Spielidee faszinierend, gab es zur damaligen Zeit doch gar nichts Vergleichbares. So machten sich die beiden an die Entwicklung eines der erfolgreichsten Computerspiele überhaupt, welches zwei Jahre später Millionen von Spieler auf der ganzen Welt begeistern konnte. Doch der Weg bis dahin war steinig: Die Spiele-Industrie war von dem Vorschlag, ein Spiel zu vertreiben, bei dem man weder gewinnen noch verlieren kann und die ganze Zeit nur ein paar Häuser in die Gegend setzt, alles andere als begeistert. Gott sei Dank ließen sich Wright und Braun davon nicht entmutigen und veröffentlichten SimCity in Eigenregie mit ihrer frisch gegründeten Firma Maxis. Der Rest ist Computerspielgeschichte.

Einmal gut, immer gut?

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich seit dem ersten Teil 1989 so gut wie nichts geändert. Nach wie vor haben Sie als Bürgermeister die Aufgabe, Ihre anfangs kleine Stadt zu einer pulsierenden Metropole zu machen. Spielbeginn ist wahlweise 1900, 1950 oder im Jahr 2000. An beliebigen Stellen können per Mausklick Straßen gebaut sowie Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete aus dem Boden gestampft werden. Die Stromversorgung stellen Sie durch die Errichtung eines Kraftwerkes sicher, öffentliche Gebäude wie Schulen, Krankenhäuser und Polizeiwachen sorgen dafür, daß Ihre Stadt in kurzer Zeit zum Leben erweckt wird und stetig wächst. Dabei entstehende Probleme wie Umweltverschmutzung, hohe Kriminalitätsraten oder in astronomische Höhe kletternde Arbeitslosenzahlen gilt es indes ebenso in den Griff zu bekommen wie in unschöner Regelmäßigkeit auftauchende Katastrophen. Andernfalls verlassen Sie Ihre Bewohner, die Sims, wieder genau so schnell, wie sie gekommen sind, und ziehen in eine der Nachbarstädte.

Bleibt alles anders

Maxis' ursprüngliches Vorhaben war es, sich von der isometrischen Perspektive der beiden ersten Teile zu verabschieden und Sim City 3000 stattdessen eine komplett neue Grafik-Engine zu spendieren. Gedacht war eine frei dreh- und zoombare 3D-Perspektive, mit der man quasi durch seine eigene Stadt aus der Ich-Perspektive wandern kann. Nachdem das Konzept auf der E3-Messe 1997 der Öffentlichkeit präsentiert wurde und die Resonanz der Fachpresse alles andere als positiv war, verwarfen die Designer diesen Plan wieder und besannen sich ihrer Wurzeln. Die Grafik hat eine großangelegte Renovierung genossen und versteht es, die heutzutage gängige Hardware optimal auszunutzen. Mit 65.000 Farben statt bisher 256, 3Dfx-Support und Auflösungen von maximal 1.600x1.200 Bildpunkten erstrahlt der Metropolen-Simulator jetzt in neuem Glanz. Des

twerk

Das optimale Verkehrsnetz

Sehr viel Wert wurde bei Sim City 3000 auf ein optimales Verkehrsnetz gelegt, ohne das aus Ihrer Stadt nie und nimmer eine große Metropole werden kann.



In unserem Beispiel verfügt die Stadt Mackenrode bereits von Spielbeginn an über ein sinnvoll ausgebautes Verkehrsnetz. Zusätzlich zu einem Straßenverkehrssystem mit mehreren Bushaltestellen ist auch schon ein komplettes Schienennetz mit Bahnhöfen für den Bahnverkehr vorhanden.



Ein gutes Nahverkehrssystem kann sowohl auf dem Individualverkehr (Straßen für Autos) als auch auf dem öffentlichen Nahverkehr (Bus und Bahn) basieren. Wichtig ist hierbei vor allem die richtige Abstimmung von z. B. Straßen und Schienen. Sinnvoll ist es, beides zu kombinieren.



Bereits wenige Minuten nach Spielstart sind nahezu alle Baugebiete besetzt. Trotz der teilweise hohen Baudichte ist das sichtbare Verkehrsaufkommen für eine Bevölkerung von über 20.000 verschwindend gering. Der öffentliche Nahverkehr holt die Autos von der Straße und sorgt für bessere Luft.



So schaut unser optimales Verkehrsnetz in der Totalen aus. Wer eine große Stadt bauen möchte, kommt nicht um einen funktionierenden öffentlichen Nahverkehr herum. Wichtig: Bei der Planung der Bahn-, Bus- oder U-Bahn-Linien ist darauf zu achten, daß diese auch bequem zu erreichen sind.



Bestätigung für Ihre Mühe. Wenn Ihnen selbst der sonst so zimperliche Verkehrsberater Mo Biehl ein Riesenlob für Ihren Nahverkehr ausspricht, haben Sie alles richtig gemacht. Der Lohn Ihrer Bemühungen sind neben einer sauberen Umwelt auch zufriedene Einwohner.

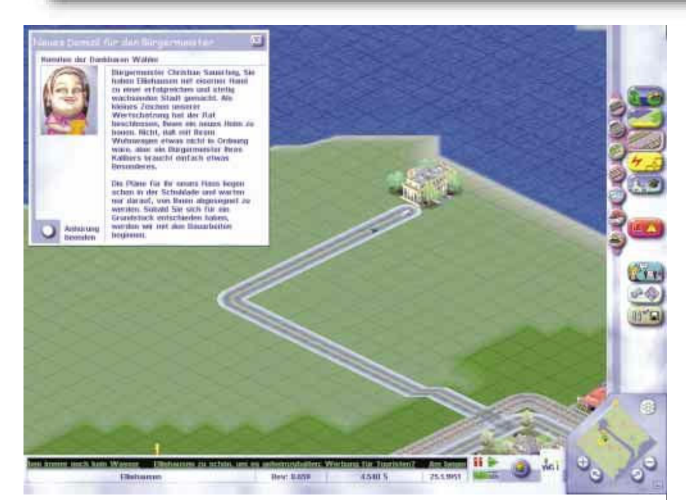
So spielt sich Sim City 3000



Der News-Ticker verrät es: Unsere Stadt Elliehausen „hat eine strahlende Zukunft vor sich“. Diese Prognose kommt nicht von ungefähr, denn ob Ihre Stadt erfolgreich wird oder nicht, entscheidet sich bereits mit der Grundsteinlegung. Verschiedene Baugebiete müssen errichtet und mit Energie (Wasser und Strom) versorgt werden, den Aufbau eines sinnvollen Verkehrsnetzes gilt es zügig voranzutreiben. Unabdingbar sind auch genügend öffentliche Einrichtungen wie Polizei- und Feuerwachen.



Es dauert nicht lange und die ausgewiesenen Baugebiete beginnen sich mit Leben zu füllen. Die schwierigste Aufgabe des Bürgermeisters ist es nun, seine Stadt weiter voranzutreiben. Einen wichtigen Aspekt stellt beispielsweise die Müllentsorgung dar, welche Ihnen aber Ihre Nachbarstädte gegen Zahlung einer geringen Gebühr gerne abnehmen. Um die Wirtschaft voranzutreiben, werden Sie auch um den Bau von See- und Flughäfen nicht herumkommen, andernfalls wird der Fortschritt in Ihrer Stadt schnell stagnieren.



Sind Ihre Bürger mit Ihren Leistungen zufrieden, schenken Sie Ihnen ein neues Domizil.



Mülldeponien und Müllverbrennungsanlagen sollten Sie tunlichst am Spielfeldrand plazieren – wer möchte schon neben einer Müllkippe wohnen?

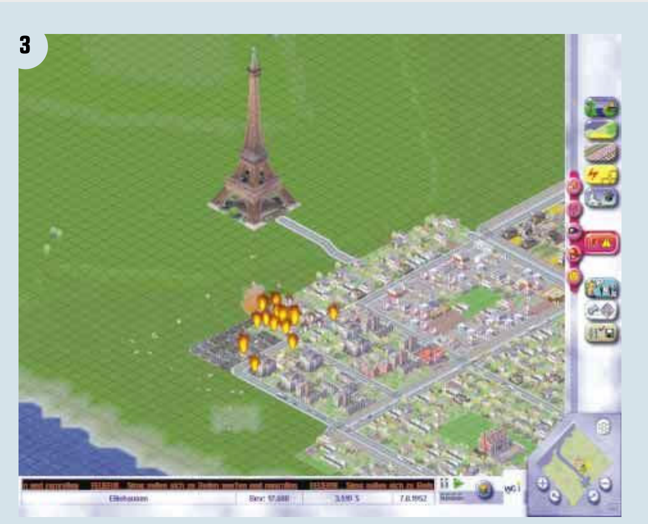
weiteren ist noch eine weitere Zoom-Stufe hinzugekommen, die es Ihnen erlaubt, bis auf Höhe eines Dreifamilienhauses an die Szenerie heranzuzoomen. So lassen sich Bewohner und Fahrzeuge jetzt erstmals deutlich erkennen. In der Nähe von Krankenhäusern entdecken Sie z. B. häufig Ärzte und Krankenschwestern, in Industriegebieten laufen Arbeiter herum, die etwa Holzlatten zu Baustellen tragen, und Ranzen-bewehrte Kinder staksen aus den Wohngebieten zur Schule. Wirklich ganz schnuckelig, nur dürfen Sie sich nicht zu lange solchen Beobachtungen hingeben, denn die Übersicht geht in der hohen Zoomstufe natürlich verloren. Überblick ist aber wichtig, denn Sim City 3000 ist deutlich größer geworden: Die jetzigen Stadtkarten, denen ein Raster von 256 mal 256 Feldern zugrunde liegt, sind viermal so groß wie die des Vorgängers. Sämtliche der über 350 3D-Objekte – beim Vorgänger waren es gerade einmal 80 – sind mit gerenderten Bitmap-Grafiken dargestellt. Alle Häuser, Autos, Busse usw. wurden für jeden einzelnen Zoom-Level extra modelliert. Einer der wenigen Kritikpunkte des zweiten Teils wurde ebenfalls ausgemerzt: Endlich haben Gebäude realistische Dimensionen. Drehte man bei Sim City 2000 die Kartenperspektive um 90 Grad, sah man trotzdem noch die Vorderfront der jeweiligen Bauwerke. Jetzt besitzen diese tatsächlich vier Seiten, was



Bevor Sie loslegen, bestimmen Sie in den Stadt-Optionen Namen und Spielregeln.



Es macht Sinn, Wohn- und Industriegebiete deutlich voneinander abzugrenzen.


3

Der Eiffel-Turm in Elliehausen? Sim City 3000 macht's möglich. Zahlreiche bekannte Sehenswürdigkeiten lassen sich in Ihre Städte importieren. Aber leider haben Sie neben der Arbeitslosigkeit und der Umweltverschmutzung auch noch mit viel schlimmeren Katastrophen zu kämpfen. Ufo-Attacken, Erdbeben, Tornados und noch weitere Desaster können Ihre mühsam aufgebaute Stadt schnell in Schutt und Asche legen, wenn Sie nicht genügend Vorsichtsmaßnahmen in Form von Polizei- und Feuerwachen errichtet haben.

insgesamt für einen realistischeren Look sorgt.

Mehr Verkehr

Der Verkehr wird nach Simulationsgesichtspunkten eigens berechnet. Die animierten Fahrzeuge sehen alle unterschiedlich aus – vom Kleinlaster über den Bus bis hin zur Großraumlimousine ist alles vertreten – und fahren nun auch durch die gesamte Stadt oder einen Stadtteil, anstatt wie bisher immer nur eine Straße rauf und runter zu fahren. Von Straßen und Eisenbahnstrecken über Tunnel bis hin zu Brücken können Sie alle gängigen Verkehrswege bauen. Der Verkehr spielt bei Sim City 3000 eine wichtige Rolle. Wer ein unzureichendes Verkehrsnetz baut, wird später arge Probleme bekommen. Selbstverständlich sind nach wie vor die öffentlichen Nah- und Massenverkehrsmittel wie Busse, U-Bahn und Eisenbahn mit von der Partie, wobei besonders der bislang fitzelige U-Bahn-Bau sehr vereinfacht wurde. Eine weitere Möglichkeit, mehr Leben in Ihre Stadt zu bringen und zugleich die Wirtschaft anzukurbeln, ist es, Verbindungen zu Ihren Nachbarstädten zu bauen. Das kostet Sie zwar je nach Größe der Nachbarstadt ein paar Mark, rechnet sich aber letztendlich durch den vermehrten Zuwachs von Bürgern und Pendlern.

Die lieben Nachbarn

Eines der neuen Features von Sim City 3000 ist der Handel mit Ihren Nachbarstädten. Grundvoraussetzung dafür ist es, wenigstens eine Verbindung zu einem Ihrer Nachbarn gebaut zu haben. Ist dies geschehen, können Sie mit diesen Kommunen Handelsverträge abschließen, um sich gegenseitig Strom, Wasser und Müll über die Stadtgrenzen zu schieben – im Austausch gegen reichlich Bargeld, versteht sich. Zunächst einmal müssen Sie allerdings warten, bis Sie von den lieben Nachbarn um Hilfe gebeten werden, erst wenn das geschehen ist, können Sie später auch eigene Verträge anbieten. Von dieser Möglichkeit, Ihre marode

Strom & Wasserversorgung

Ohne Strom oder Wasser wird aus Ihrer Stadt nie etwas werden, gerade deswegen stellt ein sinnvolles Leitungsnetz in Ihrer Stadt bereits die halbe Miete Ihres Erfolgs dar.



Ohne Strom geht gar nichts, deswegen empfiehlt es sich, gleich zu Spielbeginn ein Kraftwerk weit außerhalb Ihres Wohngebietes zu errichten. Anfangs ist das umweltverschmutzende Kohlekraftwerk die beste Alternative und völlig ausreichend.



Ist das Kraftwerk am Spielfeldrand errichtet, gilt es, eine ausreichende Stromversorgung der einzelnen Baugebiete zu erzielen. Dazu genügt es bei Sim City 3000, wenn ein Strompfahl in ein Baugebiet hineinragt. Sonstige Gebäude (Polizeirevier, Schulen) müssen extra angeschlossen werden.



Ist die Stromversorgung sichergestellt, sollte man sich sofort um die Wasserversorgung kümmern. Zu Beginn ist der Bau von einigen Pumpenhäusern am Flußufer die günstigste Variante. Diese fördern aber nur dann Wasser, wenn sie in der Nähe eines Süßwasserreservoirs errichtet werden.



Sind die Pumpstationen gebaut und mit Strom versorgt (!), müssen noch die Rohrleitungen verlegt werden. Die Leitungen versorgen alle Felder mit Wasser, die nicht weiter als sieben Felder von einer solchen wasserführenden Rohrleitung entfernt sind.



Kaum sind sämtliche Baugebiete mit Wasser und Strom versorgt, sprießen auch schon die ersten Gebäude aus dem Boden unser kleinen Demo-Stadt – so einfach ist das!

Die Berater

Eines der wenigen neuen und zugleich ein sehr sinnvolles Feature ist das Beratermenü. Ähnlich wie zum Beispiel bei Spielen wie Caesar 3 oder Civilization 2 stehen Ihnen hier sieben hilfsbereite Menschen zur Verfügung und erläutern Ihnen, wie Sie die anfallenden Aufgaben am effektivsten in den Griff bekommen. Um einen Berater zu befragen, brauchen Sie nur auf den Treffen-Knopf in der Haupt-Werkzeugsleiste klicken und den jeweiligen Berater aussuchen. Jeder Berater hat seines Erachtens wichtige Themen, über die er oder sie reden können.



Der Zweck des Finanzamtes ist die Kontrolle der Einnahmen und Ausgaben der Stadt. Das Finanzamt trägt die Verantwortung dafür, daß die Stadtkasse durch erhobene Steuern, städtische Verordnungen und lukrative Geschäfte immer gut gefüllt ist. Sein Ziel muß sein, mindestens so viel Geld einzunehmen, wie für die Entwicklung und den Unterhalt der Stadt ausgegeben wird.

Finanzberater

Kai Neknete

Selbst wenn Sie in Ihrer Stadt den schönsten Wohnraum und die preiswertesten Büros der Welt anbieten, wird niemand in Ihre Stadt ziehen, solange es keine Möglichkeit gibt, sich dort fortzubewegen. Ihre Einwohner müssen herumreisen können und sie gehen nur eine begrenzte Strecke zu Fuß. Im Amt für öffentlichen Transport & Verkehr wird all das von Mo Biehl organisiert.



Transportberater

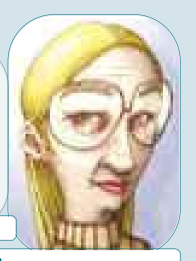
Mo Biehl

Das Amt für Stadtplanung kümmert sich um Ihre Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete sowie um die wirtschaftliche Entwicklung Ihrer Stadt. Ein guter Stadtplaner hilft Ihnen auch bei der generellen Anlage und Aufteilung Ihrer Stadt. Ihre Aufgabe ist es, das Wachstum der Stadt zu planen, indem Sie festlegen, welche Baugebiete wo entstehen dürfen, und diese Entwicklung auch überwachen.

Stadtplanerin

M. Achmaplats

Die Aufgabe der Umweltschutzbehörde ist es, sich um den Abfall der Stadt zu kümmern und die Umweltbelastung in Grenzen zu halten. Umweltprobleme scheinen auf den ersten Blick keinen allzu hohen Stellenwert zu haben, aber man sollte sie nicht zu lange ignorieren, sonst bekommen Sie an allen Ecken und Enden Schwierigkeiten.



Umweltberaterin

O. Hirsch-Tinkts

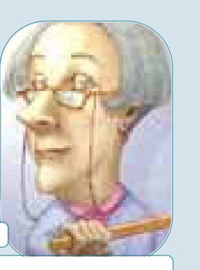
Das Amt für Öffentliche Sicherheit und Katastrophenschutz ist verantwortlich für den Feuer- und Polizeischutz der Stadt. Der Ressortleiter muß nicht nur die täglichen Geschäfte führen, sondern auch jederzeit bereit sein, auf Katastrophen zu reagieren.



Berater für Öffentliche Sicherheit

Ali Ainspern

Das Ressort Gesundheit, Erziehung und Stimmung konzentriert sich auf die Lebensqualität der Bürger. Das Unterressort Bildung kümmert sich darum, daß die Einwohner die Schulbildung bekommen, die sie wollen und brauchen. Der Aspekt Stimmung schließlich befaßt sich mit der generellen Zufriedenheit der Bürger.



Beraterin für Gesundheit, Erziehung und Stimmung

Sonja Netsain

Die Versorgung Ihrer Stadt mit Wasser und Strom ist das Hauptanliegen dieser Behörde. Egal ob Wasser oder Strom, wenn man den Bürgern eines von beiden vorenthält, werden sie stinkig. Alles, worum Sie sich kümmern müssen, ist ein Leitungsnetz, an das alle Baugebiete angeschlossen sind. Dabei behilflich ist Ihr Versorgungsberater.

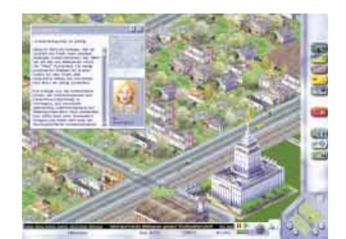
Versorgungsberater

Kain Rosst

Stadtkasse aufzufüllen, sollten Sie in jedem Fall Gebrauch machen. Um Ihre Nachbarn mit Strom zu versorgen, müssen Sie nur eine Stromleitung bis zur Stadtgrenze bauen. Genau so verhält es sich beim Wasseraustausch, auch hier genügt eine bis zur Stadtgrenze reichende Wasserleitung. Noch einfacher, aber nur bei dem nötigen Platz realisierbar, ist die Möglichkeit, Ihren Nachbarstädten die Müllentsorgung abzunehmen. Hier langt an sich schon eine Straßen- oder Bahnanbindung an Ihre Anwohner, mit einem Seehafen läßt sich allerdings sehr viel mehr Müll transportieren, was ein sehr lukratives Geschäft darstellen kann.

Geld regiert die Welt

Ohne die nötigen finanziellen Mittel gehen in Ihrem kleinen Städtchen schneller die Lichter aus, als Ihnen lieb sein dürfte. Den Großteil Ihrer Einnahmen machen natürlich die Steuern aus. Gerade anfangs ist es gar nicht so einfach, den Spagat zwischen den dringend benötigten Einnahmen und einer ansprechenden Attraktivität für zukünftige Bewohner zu schaffen. Wer will schon in eine Stadt ziehen, in der er horrende Steuern zahlen muß? Neben den wohlüberlegten Steuererhöhungen läßt sich das Stadtsäckel durch gewinnbringende Verordnungen füllen, welche dem Finanzamt monatliche Einnahmen bescheren. Falls wirklich mal Not am Mann sein sollte, können Sie auch eine Anleihe bei der Bank aufnehmen, was diese sich aber mit horrenden Zinsen vergüten läßt. Im Zweifelsfall lohnt es sich gerade in Geldangelegenheiten, Ihren Beratern Gehör zu schenken. Zahlungsmittel in Ihrer kleinen Welt ist übrigens nicht die D-Mark, der Euro oder der knallharte Dollar, sondern der Simmentaler, kurz SiT genannt.



Ihre Berater stehen Ihnen stets mit Tips und gutgemeinten Ratschlägen zur Seite. Nur entscheiden müssen letztendlich Sie.



Einfach nicht totzukriegen: die Katastrophen. Hier ein Tornado.



Sobald Sie Verbindungen zu Ihren Nachbarstädten gebaut haben, können Sie mit ihnen Handelsverträge, wie beispielsweise für die lästige Müllentsorgung, abschließen.



An Stadtrandgebieten entstehen auf Industriezonen mit geringer Dichte häufig Bauernhöfe.

Städteplaner

Analog zu Sim City 2000 gibt es auch in der 3000er-Version drei verschiedene Baugebiete, die Ihre Einwohner benötigen, damit die Stadt funktioniert. Dies sind nach wie vor die Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete. In den Wohngebieten leben Ihre Bürger, die Gewerbegebiete beherbergen Geschäfte und Büros und in den Industriegebieten schließlich stehen die Fabriken, Industrieanlagen und Lagerhäuser der Stadt. Hier kam ebenfalls noch ein neues Feature hinzu. Konnten Sie beim Vorgänger lediglich zwei verschiedene Bauvarianten bestimmen, sind es nun drei. Zwischen schwach, mitteldicht und dicht bebaut müssen Sie sich entscheiden. Jede der drei Bauvarianten hat ihren Preis, so daß Sie sich zu Spielbeginn wohl oder übel für die schwache und mitteldichte Bebauung entscheiden müssen, wo dann natürlich nicht so gewinnträchtige Gebäude automatisch entstehen. Ist diese Entscheidung gefällt und Strom- und Wasserversorgung geklärt, wuseln nach kurzer Zeit kleine Männchen, erste Autos und Bauarbeiter durch Ihre Stadt. Bei einer geringen Baudichte sprießen lediglich kleine Häuser oder Tante-Emma-Läden aus den Boden, bei einer höheren entstehen Hochhäuser und riesige Lagerhallen. Selbstverständlich dürfen auch Krankenhäuser, öffentliche Gebäude wie Schulen sowie Polizei- und Feuerwachen nicht fehlen. Haben Sie zum Beispiel in einem Wohngebiet ein Polizeirevier errichtet, fahren kurze Zeit später Polizeiwagen durch die Straßen. Gerade dieses visuelle Feedback, was sehr viel stärker als beim Vorgänger ausgeprägt ist, stellt eine echte Bereicherung des

Für Bürgermeister gibt's nur eine Wahrheit und die steht im Budget: Ihr aktueller Kontostand mit Soll und Haben.



Echtes Stadtgelände, wie beispielsweise von Berlin oder London, kann auf Wunsch als Spielfeld geladen werden.

Vergleich

Sim City 3000 ist ein gutes Spiel, an dem nicht nur Fans der Serie Gefallen finden werden, das sich aber spielerisch kaum vom Vorgänger abhebt. Besser gelang hier die Benutzerführung, mit wenigen Klicks erreichen Sie jedes Untermenü des sehr komplexen Programms. Die Siedler 3, Anno 1602 und vor allem Caesar III sind zwar wesentlich strategischer, aber auch hier gibt es einen ausgeprägten Aufbau-Aspekt. Besonders Caesar III erlaubt dabei eine gezielte Einflußnahme auf die Stadtentwicklung, denn die einzelnen Gebäude beeinflussen sich wechselseitig. Das fehlt Sim City 3000 genauso wie ein echtes Spielziel oder eine zusammenhängende Kampagne. Eigentlich zu wenig für ein modernes Spiel, etwas mehr Feintuning hätte hier gut getan.

Spiel	Wertung
Die Siedler 3	89%
Anno1602	88%
Caesar III	85%
Sim City 3000	83%
Sim City 2000	80%

Sim City 3000

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Um SimCity 3000 für die einzelnen Rechnerkonfigurationen zu optimieren, sollten auf jeden Fall die neuesten Referenztreiber im System zur Verfügung stehen. Trotz allem kann es unter Umständen mit Voodoo Graphics-Karten Probleme geben, die bei unseren Tests trotz der aktuellsten Treiber – auf langsameren Rechnern – kein befriedigendes Ergebnis ablieferten. In diesem Fall empfiehlt es sich, auf die primäre Grafikkarte zuzückzugreifen, da das Spiel unter DirectDraw einen flüssigen Spielablauf garantiert.

Sound & Musik

Die Musik geht einem nach einer gewissen Spielzeit ein wenig auf die Nerven, dieses permanente Extrem-Gedudel der 15 Musikstücke, von Jazz über Soft bis Rock, ist mit Sicherheit nicht jedermanns Sache. Der Sound der Straßen von Sim City ist an sich recht gut. In der Nähe von Schulen hört man Kinder schreien, im Industriegebiet Lärm von Maschinen und vor den Polizeiwachen ertönt des öfteren das Martinshorn. Unterstützt wird DirectSound, CD-Audio leider nicht.

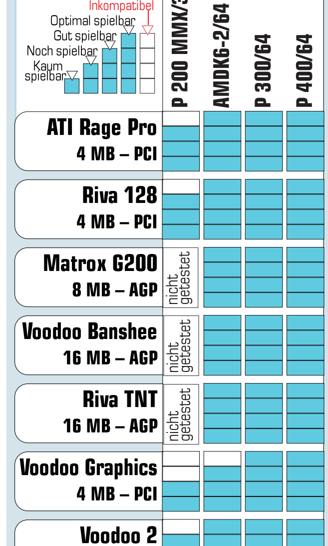
Steuerung

Hier hat Maxis wirklich ganze Arbeit geleistet. Die komplett überarbeitete Mausbedienung sowie die sinnvollen Hotkeys gestalten die Planung Ihrer kleinen Welt relativ komfortabel. Die Menüs sind ordentlich und überschaubar.

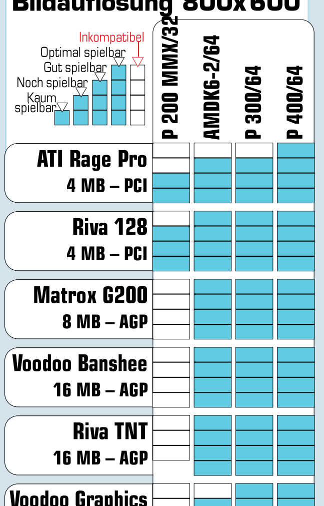
Pro & contra

- (+) Fünf Zoom-Stufen lassen echtes Leben in den Straßen erkennen
- (+) Intuitive Bedienung
- (+) Handelsvetväge mit Nachbarstädten möglich
- (+) Drei verschiedene Bauvarianten von schwacher bis dichter Bebauung
- (+) Nützlicher News-Ticker
- (–) Wenig Neues, kein eigentliches Spielziel, keine Szenarien
- (–) Grafik und Sound bestenfalls durchschnittlich
- (–) Keine Multiplayer-Optionen
- (–) Teils happiger Schwierigkeitsgrad

Bildauflösung 640x480



Bildauflösung 800x600



Installation

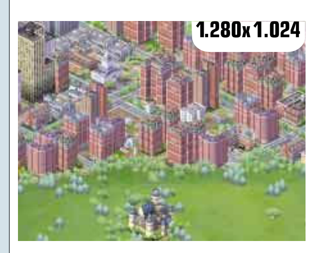
Maxis bietet mit seiner Städte-Simulation nur eine einzige Installationsgröße an, von der vor allem Spieler mit kleineren Festplatten profitieren. Lediglich 150 MB genügen der Mutter aller Aufbau-Simulationen. Die Speicher- und Ladezeiten im Spiel direkt sind allerdings recht hoch. Dafür benötigen Sie keine Ladezeiten mehr, wenn Sie einmal im Spiel drin sind.

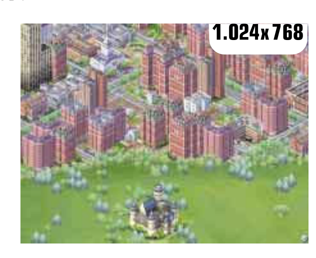
„Sim City 3000" im Wettbewerb

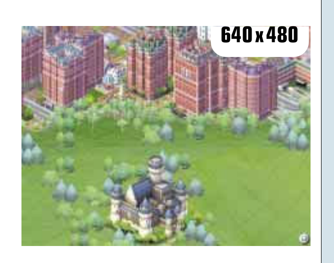
	Sim City 3000	Die Siedler	Anno 1602
Tutorial:	Ja	Ja	Ja
Missionen:	Nein	Ja, 24	Ja, 16
Mehrspieler:	Nein	Ja	Ja
Zoom-Stufen:	5	3	3
Spielgeschwindigkeiten:	5	2	4
Zwischensequenzen:	Nein	Ja	Ja
Bauen:	Nur Festlegung von Zonen	Einzelgebäude	Einzelgebäude
Anzahl der Gebäude:	ca. 350	ca. 45	ca. 60
Militäreinheiten:	Nein	Ja	Ja
Handel mit Nachbarn:	Ja	Ja (Multiplayer)	Ja
Statistiken:	Ja, sehr ausführlich	Wenig	Wenig

Grafik

Sim City 3000 kann sich im Software-Modus mit Auflösungen von 640x480 bis 1.280x1.024 gespielt werden. Mit Hardware-Beschleunigung sind Auflösungen von 640x480 bis 1.600x1.200 Bildpunkten möglich. Unterstützt wird hierbei lediglich die Grafikschnittstelle Direct3D.







Bürgermeister-Daseins dar. Sind Ihre Einwohner mit Ihnen zufrieden oder haben Sie eine bestimmte Bevölkerungszahl erreicht, schenken Ihnen Ihre Sims kleine oder größere Denkmäler, wie beispielsweise eine Statue, ein Bürgermeisterhaus etc. Zusätzlich können Sie aber jetzt auch bis zu zehn echte Sehenswürdigkeiten pro Stadt kostenlos bauen und Ihren Metropolen mit Gebäuden wie dem Brandenburger Tor, dem Eiffel-Turm oder Big Ben ein typisches Großstadt-Flair verleihen. Auch nicht vergessen wurde der wohlbekannte Gelände-Editor, mit dem Sie Ihre eigenen Landschaften ganz nach Ihren Wünschen (wenig Berge, viel Wald, massig Wasser) gestalten können. Auf der offiziellen Homepage **(http://www.simcity.com)** können Sie sich außerdem in Kürze ein Architektur-Tool herunterladen, mit dem man seine eigenen Gebäude erschaffen kann.

Schöne Aussichten

Übersichtlichkeit und Funktionalität wurde bei den Entwicklern von Sim City 3000 offenbar groß geschrieben. Die intuitive Mausbedienung funktioniert prächtig und die frei belegbaren Hotkeys helfen einem, selbst in Streß-Situationen den Überblick zu behalten. Die Tageszeitung von Sim City 2000 hat ausgedient, sie ersetzt ein gelungener und stets mitlaufender Nachrichten-Ticker am unteren Bildschirmrand. Dieser informiert Sie über alle wichtigen und weniger wichtigen Ereignisse: von dem kleinen Jungen, der in den Fluß bei der Neubausiedlung gefallen ist und von der Feuerwehr gerettet wurde, bis hin zum Tornado Mich, der gerade eben Ihr Kernkraftwerk zerstört hat. Damit bei den ganzen Nachrichten wichtige Mitteilungen nicht untergehen, werden sämtliche News-



Alternative Energieformen dürfen natürlich auch bei Sim City 3000 nicht fehlen. Zusätzlich können Sie zu jedem Gebäude Informationen abrufen.



In der größten Zoom-Stufe lassen sich realistische Autos und Fußgänger erkennen.



Begehrte Wohngebiete mit horrenden Grundstückspreisen liegen meistens direkt am Ufer beziehungsweise Strand. In der Bildmitte der Yacht-Hafen.

Meldungen in unterschiedlichen Farben dargestellt, besonders wichtige erscheinen in Rot. Ein Klick auf die entsprechende Meldung bringt Sie in der Regel wie von selbst zum Krisenherd, was aber aus unverständlichen Gründen nicht immer funktioniert. Hmm!?

Gute Seiten, schlechte Seiten

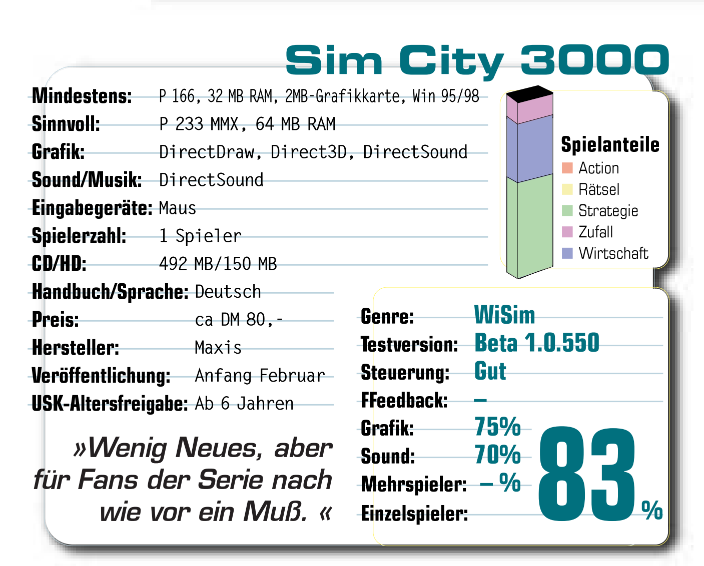
Jede Stadt hat so ihre Aushängeschilder und Wahrzeichen, luxuriösen Wohnviertel oder bekannten Denkmäler. Die weniger erwähnenswerten Seiten wie Armutsviertel oder Stadtteile mit hoher Kriminalitätsrate werden da gerne einmal unter den Teppich gekehrt. Letzteres können wir bei Sim City 3000 leider nicht machen, denn auch hier ist nicht alles Gold, was glänzt. Warum hat Sim City 3000 keine Multiplayer-Optionen? Wieso gibt es seit zehn Jahren die selben langweiligen und nervigen Katastrophen wie Alien- oder Ufo-Attacken? Weshalb gibt es immer noch keinen direkten Spieleinfluß von Klima und Uhrzeit? Warum kann ich nicht selbst bestimmen, was genau wo gebaut werden soll, beispielsweise genau an dieser Ecke ein Supermarkt und nicht irgend ein willkürliches Bürogebäude? Dann wäre nämlich wirklich interessant, ob ich meinen Autohändler direkt neben einen Reifenhandel setze, um noch mehr Profit zu erzielen. Caesar III hat doch schon vorgemacht, wie so etwas funktionieren könnte. Insgesamt bietet Sim City 3000 zu wenig Neuerungen und spielt sich exakt so wie der Vorgänger. Sogar bei den Szenarien hat Maxis gespart, lediglich die Topographien von realen Metropolen werden mitgeliefert. Dabei hätten ein paar Spielziele hier wirklich nicht geschadet, denn wenn Sie sich das Prinzip von Sim City 3000 erst einmal zu eigen gemacht haben, baut sich eine Stadt eigentlich genauso wie die nächste.

Kommentar — Christian Sauerteig

Sim City 3000 ist zweifelsohne einer der größten Klassiker der Computerspielegeschichte und auch ich habe mir ganze Nächte mit den beiden Vorgängern um die Ohren geschlagen. Franz Beckenbauer war aber auch einer der weltbesten Fußballer, nur heute tritt er nicht mehr gegen den Ball, weil er eben einfach zu alt ist. Was dieser Vergleich soll? Auch die Sim City-Serie ist in die Jahre gekommen, das Spielprinzip wirkt mittlerweile doch arg ausgelutscht. Was ich Maxis in erster Linie vorwerfe, ist der fehlende Mut zum Risiko. Anno 1602, Caesar 3 oder Die Siedler 3, mit denen sich Sim City 3000 wohl oder übel vergleichen lassen muß, bieten weitaus mehr Spielwitz und geben dem Spieler sehr viel mehr Möglichkeiten, selbst ins Spielgeschehen einzugreifen. Natürlich macht auch der dritte Teil der Serie Spaß und ist in jedem Fall empfehlenswert, nur hatte ich mir persönlich halt sehr viel mehr erhofft als ein zeitgemäßes Update mit einer durchschnittlichen Grafik. Wirklich schade!

Kommentar — Christian Bigge

Wie habe ich die Vorgänger dieses Spiels geliebt! Geliebt für die vielfältigen Möglichkeiten und Wechselbeziehungen, die meine Stadt mir geboten hat, für die vielen Orden von meinen Sims und für die damals herausragende Optik. Wie habe ich die Vorgänger dieses Spiels gehaßt! Gehaßt für die in schöner Regelmäßigkeit auftretenden Katastrophen, die mir meine Stadt wieder in Schutt und Asche legten, und gehaßt für die notwendigen und pingeligen Verkehrsumplanungen, die mich zwangen, das eine oder andere Gebäude wieder abzureißen. Sim City 3000 weckt in mir zwiespältige Gefühle. Die Verkehrsplanung und die Benutzerführung gehören zum Besten, was ich in diesem Genre bisher gesehen habe. Allerdings ist die Optik trotz Überarbeitung inzwischen keinesfalls mehr herausragend und die Katastrophen kann ich noch nicht einmal mehr abschalten. Was dem Spiel aber wirklich fehlt, sind spannende Missionen und unterschiedliche Szenarien, denn im Prinzip spielt sich jede neue Stadt genau wie die vorherige. Ich hätte es gern gesehen, wenn ich meine Bauwerke eigenständig hätte plazieren dürfen – mit allen Konsequenzen. Wer Sim City 2000 mochte, wird vom Nachfolger nicht enttäuscht werden, allzu viel Neues dürfen Sie aber nicht erwarten.



Sim City 3000

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 2MB-Grafikkarte, Win 95/98
Sinnvoll:	P 233 MMX, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	492 MB/150 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca DM 80,-
Hersteller:	Maxis
Veröffentlichung:	Anfang Februar
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	WiSim
Testversion:	Beta 1.0.550
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	75%
Sound:	70%
Mehrspieler:	– %
Einzelspieler:	83 %

»Wenig Neues, aber für Fans der Serie nach wie vor ein Muß. «



Der mit dem Dino tanzt

Wenn wir ehrlich sind, war Winnetou doch ein rechtes Weichei. Erstens machte er ständig auf Blutsbruderschaft, war also alleine nicht lebensfähig, und zweitens fuchtelte er höchstens mit einer popeligen Silberbüchse herum. Der moderne Indianer-Kollege Turok ist da schon aus anderem Holz geschnitzt. Er rettet die Welt im Alleingang und kann auch mit Raketenwerfern umgehen. Ob diese Eigenschaften für ein gutes Spiel reichen, verraten wir in unserem Test.

So ein Pech aber auch: Da kämpfte sich die Edel-Rothaut Turok in ihrem ersten Abenteuer vor rund einem Jahr förmlich einen Wolf, um an das geheimnisvolle Chronoszepter zu gelangen, und dann war die ganze Mühe umsonst. Weil der Digi-Winnetou die ultimative Waffe in einen Vulkan geworfen hat, wird eine riesige Explosion ausgelöst und ein böser Außerirdischer erweckt. Plötzlich steht also ein neuer Fiesewicht auf der Matte, der Primagen. Der schickt von seinem Raumschiff aus allerlei schröckliches Getier. Soweit, so gut - was macht ein Held von Welt? Er rettet dieselbe natürlich. Wir haben die Hintergrundgeschichte dezent gekürzt und wollen sie an dieser Stelle nicht weiter ausbreiten. Kritiker könnten sagen, sie sei a) gelinde ausgedrückt ein wenig durchgeknallt und b) ohnehin nicht so wichtig. Turok 2, ursprünglich ein Spiel für die Konsole Nintendo 64, soll eher den Actionfan in Reinkultur ansprechen. Tatsache ist jedenfalls: Ehe der Spieler eine weitere Zwischensequenz erblickt, ist er häufig viele Kilometer in der riesigen, virtuellen Welt umhergewandert. Es ist durchaus denkbar, daß er deshalb kein richtiges Gefühl für die Story entwickeln kann und so etwas von der Atmosphäre verlorengeht.

Fakten

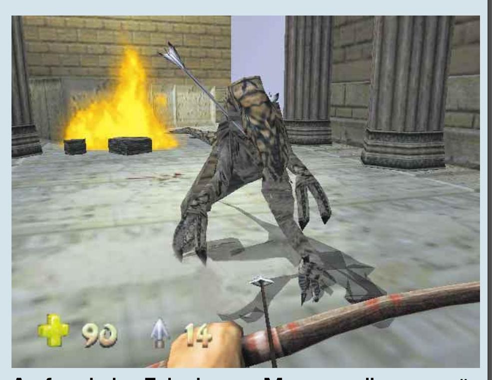
- 6 Levels
- 30 Gegnertypen
- 23 Waffenarten
- 10 Mehrspieler-Welten
- Splitscreen-Modus

So spielt sich Turok 2

Turok 2 spielt sich wie viele Genrevertreter. Meistens geht es darum, alle Gegner wegzublasen, Schalter umzulegen und den Ausgang des Levelabschnitts zu finden. Darüber hinaus sind die Abschnitte Missions-orientiert, es müssen also bestimmte Aufgaben erledigt werden. Turok aktiviert Teleporter, zerstört bestimmte Objekte, tötet Levelbosse oder sucht Gefangene. Im ersten Level zum Beispiel muß er vier Kinder retten.



Turok muß im Lauf des Spiels viele, viele Schalter betätigen.



An fast jeder Ecke lauern Monster, die es zu töten gilt.



Geheime Zugänge befinden sich meistens hinter Fässern. Außerdem sind verräterische Risse in der Wand zu sehen.



Hohe Intelligenz: Monster verstecken sich schon mal hinter Kisten und werfen dann mit gefährlichen Granaten.



Wenn eine Kreatur plötzlich durch eine Wand bricht, steigert das die Herzschlagfrequenz.



Im ersten Level müssen Kinder aus Käfigen befreit werden.

Riesiges Waffenarsenal

In der Praxis läuft, springt, ballert, schwimmt, kriecht und klettert der Held durch die sechs in viele Zwischenabschnitte unterteilten Levels, nutzt bis zu 23 prächtig designte Waffenarten und trifft auf rund 30 Gegnertypen. Saurier, geklonte Mutanten, Cyborgs und Insektenwesen wollen Turok ein Ticket in die ewigen Jagdgründe verschaffen. Dieser wehrt sich mit Pfeil und Bogen, Gewehr, Flammenwerfer, Harpune, Raketenwerfer, Partikelbeschleuniger und anderen Mordinstrumenten. In jedem Level müssen diverse Aufträge erfüllt und etliche Schalter gedrückt werden (lesen Sie dazu „So spielt sich Turok 2“). Das Getier, das unserem „Indianer Jones“ an den Kragen möchte, zeichnet sich durch eine hervorragende Künstliche Intelligenz aus. Manche Monster attackieren nur in Rudeln, viele stürmen im Zickzackkurs auf den Spieler zu, andere verstecken sich hinter Kisten und wieder andere nehmen auch schon mal die Beine in die Hand, wenn sie zu stark verletzt wurden.

Konsole läßt grüßen

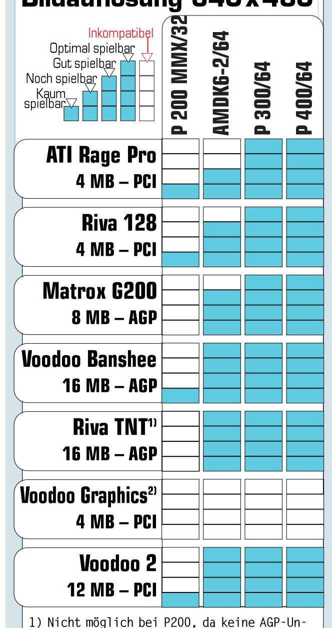
Bei der Benutzerführung merkt der PC-Besitzer den Konsoleneinfluß schmerzlich – in einigen Bereichen haben die Entwickler bei der Umsetzung geschlampt. Das äußert

Turok 2 – Seeds of Evil

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Turok 2 läuft nur, wenn Sie eine 3D-Karte im Rechner haben. Wir testeten das Spiel bei einer Auflösung von 800x600 Pixeln (zum Vergleich: Bei 640x480 Bildpunkten können Sie mit einem Geschwindigkeitsgewinn von rund 20 Prozent oder vier Frames pro Sekunde rechnen). Kleiner Tip: Sollten Sie kürzlich eine Voodoo-Karte ausgebaut und eine Direct3D-Karte eingebaut haben, werfen Sie einen Blick in ihren Systemordner! Wenn sich dort noch die Dateien Glide2x.dll und Glide3xdll befinden, startet das Spiel nicht. Sie müssen die „Übeltäter" erst per Hand löschen.



1) Nicht möglich bei P200, da keine AGP-Unterstützung

2) Die Voodoo-Graphics-Karte nutzt die Glide-Schnittstelle und kann deshalb nur maximal 640x480 Bildpunkte darstellen.

Installation

Untere und obere Grenzen für den Speicherbedarf sind die Minimalinstallation mit 58 MB und die Vollinstallation mit 155 MB. Dadurch, daß der PC-Besitzer zudem einstellen kann, ob und welche Sound- und/oder Mehrspieler-Dateien er auf die Festplatte kopieren möchte, lassen sich je nach Wunsch mehrere Zwischenwerte erzielen.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:

Minimalinstallation (58 MB): Mittel
Maximalinstallation (155 MB):Schnell
Mehrspieler: Nur eine CD nötig

Pro & contra

- ⊕ Fast perfekte Gegneranimationen
- ⊕ Gute Künstliche Intelligenz
- ⊕ Viele Waffenarten
- ⊕ Splitscreen-Modus
- ⊕ Riesige Level
- ⊖ Sehr „gewöhnliches" Spielprinzip
- ⊖ Eintönige, kantige Umgebungsgrafik
- ⊖ Schwacher Bildaufbau
- ⊖ Konfigurieren der Steuerung umständlich

Grafik



Schlecht: Die Welten sind kantig und aus meist eintönigen Texturen aufgebaut. Starkes Fogging (Nebel) beeinträchtigt die Sicht zum Horizont. Wer das Fogging ausschaltet, erkennt die Schwächen im Bildaufbau, der enorm schleppend ist.



Gut: Die Animationen der Gegner, was freilich per Screenshot nicht demonstrierbar ist. Im gezoomten Scharfschützen-Modus läßt sich aber erkennen, daß sich die Entwickler bei den detaillierten Oberflächenstrukturen der Monster sehr bemüht haben.

Deutsche Version

Die deutsche Version ist „entschärft". Es gibt kein Blut zu sehen (stattdessen blaues, rauchähnliches Plasma), zwei Waffen wurden durch weniger brutale Varianten ersetzt und es können keine Körperteile abgetrennt werden. Die komplett synchronisierten Filmsequenzen sprechen die bekannten deutschen Stimmen von Lisa Simpson (Die Simpsons) und Luke Perry (Beverly Hills 90210).

Vergleich

Turok 2 ist ein geradliniger, ordentlicher Ego-Shooter. Um in Referenzklassen vorzudringen, fehlt aber doch einiges – die gute Künstliche Intelligenz und die brillanten Animationen sind nicht das Maß aller Dinge. Unreal ist vorwiegend stärker, was Technik und Spannung betrifft. Selbst das mittlerweile grafisch etwas angestaubte Jedi Knight bietet insgesamt mehr Atmosphäre. Turok 2 fehlen aber auch die Innovationen, die ein kürzlich indizierter und deshalb hier nicht aufgeführter Titel bot.

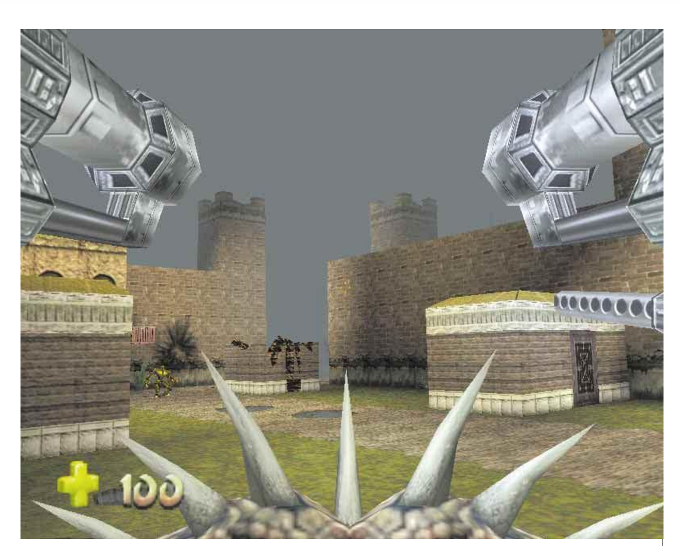
Unreal	92%
Jedi Knight	85%
Turok 2	78%
Turok (abgewertet)	76%
Klingon Honor Guard	74%

Es existiert keine normale Möglichkeit, das Spiel vom Hauptmenü aus zu verlassen, so daß der Mann oder die Frau am Keyboard die Tastenkombination „Alt-F4" drücken oder erst ins Spiel springen muß. Wer mehr als 16mal speichern möchte, darf freundlicherweise erst alte Spielstände löschen. Was soll der verwöhnte PC-Besitzer davon halten?

Brillante Animationen

Was die Animationen der Monster betrifft, gehört Turok 2 zum besten, was momentan auf dem Markt ist. Saurier, die mit einem Pfeil ins Bein geschossen wurden, humpeln. Humanoide Klon-Monster greifen sich an verletzte Stellen oder stürzen, wenn sie im Moment des Treffers auf Turok

sich nicht nur im grafischen Gesamteindruck. Wer zum Beispiel seine eigene Tastenkonfiguration erstellen möchte, erblickt ein schlecht lesbares Optionsmenü, das zudem nur „von hinten durch die Brust ins Auge", also enorm umständlich zu bedienen ist.



Genial: Der Ritt auf einem Saurier gehört zu den Höhepunkten in Turok 2. Der Spieler fühlt sich angesichts der großkalibrigen Bewaffnung wie auf einem prähistorischen Panzer.



Klein, aber oho: Minisaurier sind schnell, schwierig zu treffen und greifen in Rudeln an.



In Turok 2 kämpft der Held weniger mit Sauriern, sondern viel häufiger mit Aliens.

Kommentar

Harald Fränkel

Turok 2 kämpft vorwiegend mit zwei Problemen. Eines heißt Unreal. Das andere darf ich aus bekannten Gründen an dieser Stelle nicht nennen. Anders ausgedrückt: Indianer, die zu spät kommen, müssen sich hinten anstellen. Seeds of Evil ist ein schnörkelloser und guter Ego-Shooter. Es fehlt ihm aber für heutige Verhältnisse an spielerischer Spritzigkeit. Ich habe Manitu wiederholt dafür gepriesen, daß er den Gegnern so tolle Animationen und mehr als ein halbes Pfund Hirnschmalz beschert hat. Wenn ich aber ständig durch farbarme, vernebelte, fast übergroß dimensionierte und kantige Landschaften wandeln muß, komme ich ins Grübeln. (Den Gärtner, der zudem noch die Büsche würfelförmig zurechtgestutzt hat, um sie offenbar dem Gesamtambiente anzupassen, würde ich übrigens entlassen.) Das „Such-die-Schalter-und-zuletzt-den-Ausgang"-Leveldesign lockt nur Liebhaber dieses Spielprinzips dauerhaft hinter dem Marterpfahl hervor.

Kommentar

Christian Müller



Warum muß ich im Jahr 1999 einem PC-Spiel noch anmerken, daß es ursprünglich für eine Konsole programmiert wurde? Das geht mir nicht in den Kopf. Mit etwas mehr Aufwand hätte Acclaim einige Ärgernisse, wie die umständliche Benutzerführung und den nebulösen Bildaufbau, abstellen können. Auch die oft eintönigen und sich wiederholenden Oberflächenstrukturen erinnern stark an den limitierten Speicher eines Konsolen-Moduls. PC-Spieler erwarten da heutzutage einfach mehr. Daß die Entwickler durchaus wissen, was zu einem guten 3D-Actionspiel gehört, zeigt sich ja an den famosen Animationen und der herausfordernden Gegnerintelligenz. Eine echte Schwäche im Spiel-Design ist für mich, daß sich durch die fehlende Einbindung in eine Hintergrundgeschichte einfach kein Spannungsbogen aufbauen will. Da bleibt Turok 2 nur Dutzendware.



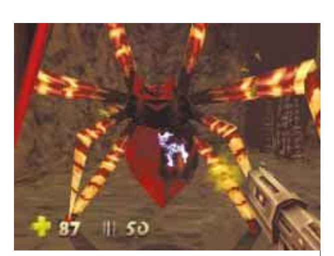
Es gibt mehrere Teleporterarten. Der linke führt in einen anderen Levelabschnitt. Mit dem rechten gelangt man zur Außerirdischen Adon, die mit Lebensenergie, Munition und Tips weiterhilft.

zustürmen. Und ehe ein tödlich getroffener Außerirdischer endgültig das Zeitliche segnet, wälzt er sich oft noch am Boden, um erst dann nach einem letzten Aufbäumen dahinzuscheiden. Spannend ist Turok 2 immer dann, wenn Gegner unseren Helden urplötzlich aus versteckten Ecken attackieren oder durch Wände brechen. Nach solchen Momenten sollten Sie erst einmal die Pause-Taste drücken, damit das Herz wieder auf Normalfrequenz herunterschaltet.

Nebel wie in London

Nach wie vor weniger geglückt ist die Automap, die dank vorsintflutlicher Strichgrafik nur selten eine echte Hilfe ist. Okay, Turok 2 ist verhältnismäßig linear aufgebaut. Falls aber erst mal jemand an einer Stelle nicht weiterkommt, sei er vorgewarnt: Sie irren immer wieder durch unglaublich ähnlich aussehende Gänge (häufige Frage: Ist das jetzt ein Déjà vu oder war ich hier tatsächlich schon mal?), haben wahrscheinlich alle Feinde beseitigt und fühlen sich auf Dauer schweineeinsam. Das kann ziemlich nervtötend sein. Und noch ein Wort zum Nebel am Horizont, der angeblich nur die Atmosphäre stärken soll (lesen Sie dazu auch den Punkt „Grafik" im Prüfstand): Der Verfasser dieser Zeilen muß dem entschieden widersprechen. Das Fogging dient hauptsächlich dazu, Schwächen beim Bildaufbau zu kaschieren. Wenn der Schreiberling bösartig wäre, würde er sagen, daß er häufig den Reflex verspürte, den Knopf für die Nebelschlußleuchte an seinem Rechner zu suchen. Manchmal nerven die Schwaden besonders, wenn Gegner sehr, sehr spät zu erkennen sind. Den Nebel einfach abschalten? Prima Idee, wenn Sie auf ziemlich hemmungslos aufploppende Hintergründe stehen.

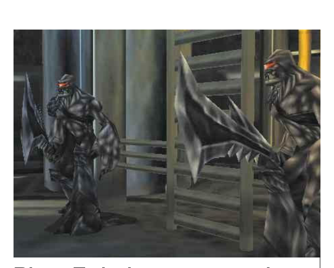
Harald Fränkel



Für mittelgroße Gegner ist die Magnum geeignet, weil sie eine hohe Feuerrate besitzt.



Normale Pfeile können wieder eingesammelt werden: Sie bleiben in allen Objekten stecken.



Diese Zwischensequenz zeigt die nächsten Gegner: Cyborgs.



Eine von 23 Waffengattungen ist der Klingenwind-Wurfstern.

Turok 2 – Seeds of Evil

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, Internet/4 Sp.
CD/HD:	115 MB/58-155 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Acclaim
Veröffentlichung:	Februar
USK-Altersfreigabe:	Vorauss. ab 16

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta 15.12.98
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	78%
Sound:	70%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	78%

» Gut, aber für PC-Spieler keinesfalls spektakulär«

Lenker und Denker

Daß Ballerspiele mit Strategiepart selbst auf reinrassige Actionfans weitaus mehr Reiz ausüben können als ein viereinhalbstündiger Dokumentarfilm über das Paarungsverhalten von ostbrasilianischen Faultieren, das beweist die Spieleschmiede Cyclone Studios auch bei der Fortsetzung von Uprising.



In dieser Mission beschützen wir einen Transporter auf seinem Weg durch das von den Trich besetzte Gebiet.

Normalerweise schlägt das Imperium ja zurück, wie wir alle wissen. Im Fall von Uprising scheinen die Rebellen jedoch bereits im ersten Teil ganze Arbeit geleistet zu haben. Anders ist es kaum erklärbar, daß die Entwickler – welch großartige Idee! - bei der Fortsetzung auf Außerirdische als Bedrohung zurückgreifen. Eines mehr oder weniger schönen Tages dringen die sogenannten Trich, grausame Insektenwesen, in ein Planetensystem der Menschen ein. Der Spieler hat die Aufgabe, den unliebsamen Besuchern in drei aufeinanderfolgenden Kampagnen die Tür, oder besser, das Wurmloch zu weisen.

Fakten

- dreiteiliger Trainingsmodus
- 38 Einzelmissionen
- 6 Einheitentypen
- 11 Waffensysteme
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Missionseditor

Wir bauen eine Basis

Nach den drei Trainingsmissionen sollte der Spieler mit





Wer möchte, kann in die Geschütztürme der eigenen Zitadellen springen und die attackierenden Gegner beschießen.

Angriff auf eine Zitadelle. Zur Unterstützung haben wir Panzereinheiten gebaut.

Optisch weniger schön: Meist unspektakuläre Explosionen und zu klobige Trümmer

Grafisch in jedem Level sehr schön gemacht: Die Gestaltung des Himmels

der komplexen, aber logischen Steuerung und Benutzerführung zurecht kommen. Ehe die Schlacht beginnt, gibt es ein Briefing per Textausgabe zu sehen. Digi-Filmchen bietet Uprising 2 ebenfalls, diese vermitteln aber eher das Gefühl einer Notlösung unter dem Motto „Ein bißchen Multimedia ist nie schlecht". Die Missionen laufen alle ähnlich ab: Zunächst sitzen Sie etwas verlassen in Ihrem Schwebepanzer und tuckern zu einer Übertragungszone. Von dort aus funkt der PC-Kommandant sein Mutterschiff an, das wenige Sekunden später per Luftfracht eine Zitadelle absetzt. Wer dieses Basisbauwerk besitzt, kann Abwehrtürme herbeamen und Fabriken für Panzer, Robot-Infanteristen, Abfangjäger und Bomber errichten (Nebenbei erwähnt: Die Lieferanten lassen ihre Güter ziemlich unsanft vom grafisch grandiosen und animierten Himmel plumpsen; deshalb sei angeraten, nicht mit dem Hovercraft direkt drunterzustehen...). Für jede Basis gibt es eine Maximalzahl an Bauplätzen, und zwar höchstens für eine Zitadelle, vier Abwehrtürme und drei Gebäude. Das macht die Sache selbst für Nichtstrategen überschaubar.

Jagdsaison

Wenn die erste Basis steht, geht es auf die Jagd. Wegpunkten folgend steuern Sie Ihr Gefährt durch das noch unbekannte Gelände und versuchen, feindliche Stellungen zu pulverisieren. Per Sprach- und Textausgabe erhält der Pilot weitere Informationen. Falls Sie vorher grob wissen möchten, was auf Sie zukommt, feuern Sie ein paar Aufklärungsdrohnen ab. Der Spieler ballert sehr viel selbst mit Laser und Raketen, kann aber weitere Truppen direkt an den Ort des Geschehens teleportieren (vorausgesetzt, er

So spielt sich Uprising 2

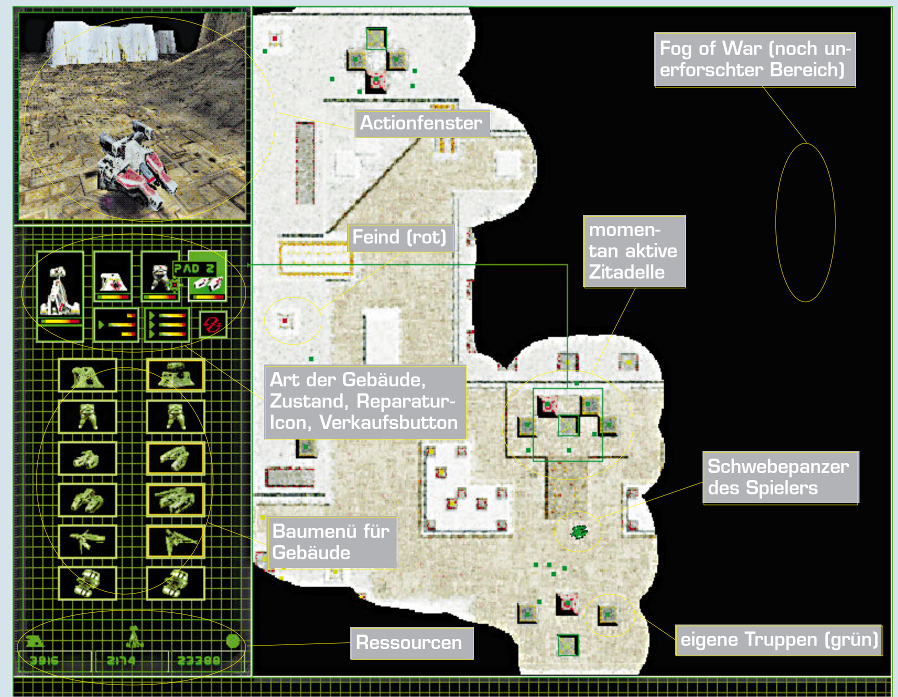
Im Vergleich zum Vorgänger hat sich nur wenig geändert. Meistens baut der Spieler eine Basis auf, düst dann von Navigationspunkt zu Navigationspunkt und macht dabei alle feindlichen Zitadellen platt.



Die Zitadelle ist der Grundstock einer Basis. Nur wer einen solchen Turm besitzt, kann auch weitere Gebäude errichten.



Infanteristen legen Sprengsätze an. Der Spieler braucht das Gebäude dafür nur „anschauen" und eine Taste drücken.



Die Satellitenkarte ist ein wichtiges Instrument. Der Spieler baut Gebäude und Einheiten, repariert oder verkauft sie, springt von Zitadelle zu Zitadelle und kann ablesen, wieviel Ressourcen zur Verfügung stehen.



Genügend Ressourcen und eine Fabrik vorausgesetzt, kann der Spieler Einheiten per Tastendruck ins Geschehen teleportieren. Der Computer macht sogar Vorschläge, welches Gefährt momentan am nützlichsten wäre. Hier materialisiert ein Panzer.

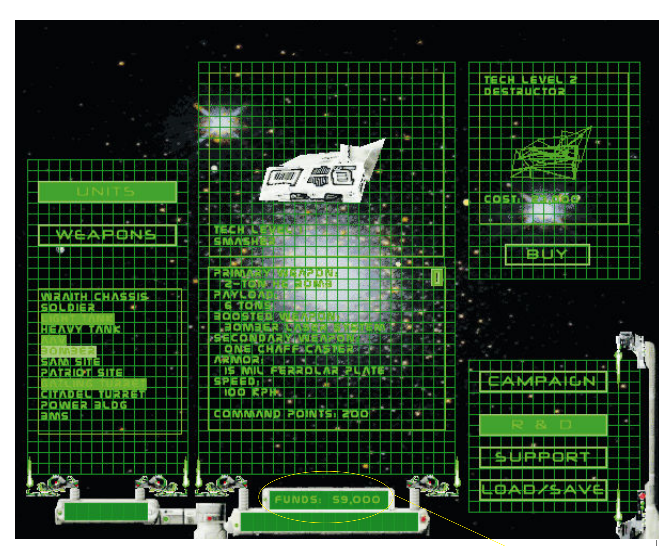


Einheiten folgen drei Befehlen: „bewache", „attackiere" oder „bewege, Dich zu..." Zuerst aktiviert der Spieler die Einheit, dann klickt er auf das Ziel. In unserem Fall soll die Zitadelle von einem Panzer beschützt werden.

Vergleich

Uprising 2 läßt sich streng genommen nur mit Uprising vergleichen – hier sind die Unterschiede gering und überwiegend bei der verbesserten Technik zu suchen. Titel wie Battlezone oder Urban Assault setzen deutlich stärker auf die Strategiekomponente, deshalb macht es keinen Sinn, sie in diesem Fall in unsere Tabelle aufzunehmen. Wargasm präsentiert sich als actionlastiger „Schlachtensimulator“ mit taktischen Elementen – also noch weniger strategisch als Uprising 2.

Wargasm	83%
Uprising 2	80%
Uprising (abgewertet)	75%



Nach einer gelungenen Mission bekommen wir Geld, das wir sofort in neue Technologien investieren dürfen.

besitzt entsprechende Fabriken in der Heimatbasis und ausreichend Energie) - Sie steuern Ihre Verbände also nicht wie bei typischen Echtzeitstrategiespielen durch die Gegend. Das ganze ist eher wie eine erweiterte Wingmen-Funktion vorstellbar.

Einkaufszentrum

Eine Option, die Autoerkennung, soll es dem Spieler erleichtern, immer die sinnvollste Einheit bei Gefechten einzusetzen (Bomber sind z.B. bei gegnerischen Zitadellen eine gute Wahl). Indem Sie die Taste „F“ drücken, baut der Computer die Maschine, die er in diesem Moment am unteren Bildschirmrand vorschlägt. Das erleichtert die Benutzerführung ungemein, nimmt aber ein Stück der taktischen Überlegen. Wohlgemerkt: Man muß das Feature nicht nutzen, es ist aber fast zu verlockend. Obwohl u.a. bestimmte Gebäude zerstört, Geheimdaten aus dem Netz gesaugt, Konvois beschützt oder eine bestimmte Zahl von Feinden innerhalb eines Zeitlimits vernichtet werden müssen, läuft jeder Auftrag auf das selbe Ziel hinaus: Jage alle feindlichen Zitadellen hoch und baue an diesen Stellen einen Menschen-Stützpunkt. Je besser der Panzer-Pilot abschneidet, desto mehr Credits erhält er. Vor der nächsten Mission darf er dann einkaufen gehen: Im Shop können Sie Upgrades für Fahrzeuge und Gebäude (vier Stufen), Waffen und andere Technologien, Extra-Kriegsgerät oder Zusatzleben erwerben.

Schnee und Regen

Die Optik des Spiels präsentiert sich zeitgemäß, allerdings ist der Bildaufbau am Horizont mangelhaft. Neu sind Effekte wie Schnee und Regen. Wie die computergesteuerten Einheiten ihren Weg finden, ist manchmal nicht astrein. Ein Berufskraftfahrer wäre in der realen Welt jedenfalls binnen zwei Stunden seinen Job los: Während unseres Tests kam es z.B. vor, daß ein Transporter an einem Panzer hängenblieb. Wir mußten letzteren wegbeamen (verkaufen), damit sich der Konvoi bequemte, weiterzureisen.

Harald Fränkel



Man kann in jede Einheit springen – allerdings nur als „Kameramann“. Steuerbar sind nur Panzer und Zitadellenturm.



Die kurzen Zwischensequenzen sind eher Magerkost.

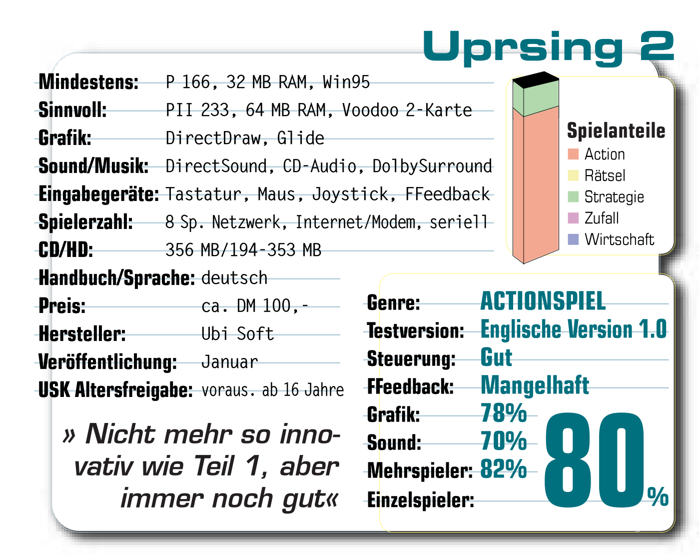


Teleporter führen in normalerweise unerreichbare Gebiete.

Kommentar

Harald Fränkel

In meinem Herz steckt normalerweise so viel von einem Taktiker wie in einem Kelly-Family-Lied musikalischer Anspruch. Spiele aus der Uprising-Familie finde ich trotzdem anziehend, weil die Entwickler für mich als Actionfan genau das richtige Maß an Strategie hineinpacken. Wer gerne ein bißchen im „Simpelmodus“ baut, manchmal ein paar Einheiten zur Unterstützung herbeirufen, aber zuvorderst mit einem schnuckeligen Schwebepanzer ordentlich aufräumen möchte, der ist vielleicht sogar besser bedient als mit Battlezone. Der Innovationsbonus sagt anno 1999 freilich leise „servus“, die Missionen sind nur unwesentlich variantenreicher als der einstige NDW-Hitsong „Da, da, da“ und ob mir die neue Ein-Tasten-Orgie beim computerunterstützten Beamen der Einheiten gefällt (mein „F“ ist schon ganz ausgeleiert...), da bin ich mir ebenfalls nicht sicher. Weil es fast unmöglich ist, im Getümmel Freund und Feind zu unterscheiden, muß man häufig gestehen: „Ups! Da hab doch versehentlich meinen eigenen Infanteristen überrollt...“ .



Upsring 2

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Voodoo 2-Karte
Grafik:	DirectDraw, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio, DolbySurround
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, FFeedback
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet/Modem, seriell
CD/HD:	356 MB/194-353 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Januar
USK Altersfreigabe:	voraus. ab 16 Jahre

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	ACTIONSPIEL
Testversion:	Englische Version 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Mangelhaft
Grafik:	78%
Sound:	70%
Mehrspieler:	82%
Einzelspieler:	80%

» Nicht mehr so innovativ wie Teil 1, aber immer noch gut«

So ziemlich alle namhaften Echtzeit-Strategiespiele haben sich enorm verspätet und sorgten so bis jetzt für eine ungewöhnliche Flaute im Genre. Da kommt die Mission-CD zur Genre-Referenz StarCraft gerade recht. Blizzard hat sich für Brood War über ein halbes Jahr Zeit gelassen, um auch wirklich die Qualität der Original-kampagnen zu erreichen.

Frisch aus

Ein knappes Jahr nach der Veröffentlichung von Star-Craft und lange nachdem jeder Echtzeit-Stratege alle Szenarien der drei Kampagnen bereits durchgespielt haben dürfte, ist die Faszination immer noch ungebrochen. Über das Battle.net finden nach wie vor jeden Tag Tausende Mehrspieler-Matches statt. Die Fans haben unterschiedlichste Strategien für die einzelnen Rassen entwickelt, kämpfen sich in verschiedenen Ranglisten nach oben oder treten nur so zum Spaß gegeneinander an. Die lange Zeit für das Ausbalancieren der Spielelemente und den Beta-Test hat sich gelohnt. Ähnlich sorgfältig bereitete Blizzard die Story sowie neue Einheiten und Szenarien für die Erweiterungs-CD Brood War vor. In den insgesamt 26 Missionen soll sich bei den Fans wieder der gewohnte StarCraft-Spielspaß einstellen.

Fakten

- 7 neue Einheiten
- 3 Kampagnen
- 26 Missionen
- 3 Endsequenzen
- 3 neue Hinter-grundgrafiksets
- Verbesserte Gegner-KI im Custom-Spiel
- Update auf Version 1.04

Phönix aus der Asche

Am Ende von StarCraft gelang es den verbündeten Menschen und Protoss, das Overmind der Zerg zu vernichten und damit den Schwarm zu zerstreuen. Doch die Kriege hatten tiefe Wunden hinterlassen. Die Menschen hatten einige Welten verloren und werden nun vom selbst zum Imperator ernannten Mengsk angeführt. Doch eine riesige Flotte unter dem Kommando von Admiral DuGalle von der Erde macht ihm seinen Titel streitig. DuGalle soll nicht nur den gesamten Sektor erobern, sondern auch das neue Overmind der Zerg zu wissenschaftlichen Studien auf die Erde entführen. Hier hat Blizzard anscheinend kräftig bei Starship Troopers geklaut, die Story ist trotzdem gut und passend. Keine geringeren Schwierigkeiten stehen den Protoss bevor. Ihre Heimatwelt Aiur liegt in Trümmern und es gibt immer noch Mißtrauen zwischen den Dunklen Templern und der Konklave der Hohen Templer. Die größte Herausforderung liegt diesmal aber bei den Zerg. Die mutierte und in den Schwarm



In den Mission-Briefings kommen wieder alle wichtigen Beteiligten zu Wort. In dieser Protoss-Mission kämpft sogar Kerrigan, die Königin der Klingen, als Held auf der Seite des Spielers.

gebrütet



Gegen diese Flotte schwerer Kreuzer mit Forschungsschiff als Begleitung hat auch trotz neuer Einheiten kein Gegner eine Chance.

aufgenommene Kerrigan ist nach der Vernichtung des alten Overminds frei und folgt ihren eigenen Machtgelüsten. Im Weg stehen dabei drei Zerebraten, die sich zu einem neuen Overmind vereinigen wollen. Zudem bringen Menschen und Protoss den Zerg nur Mißtrauen und Haß entgegen.

Truppennachschub

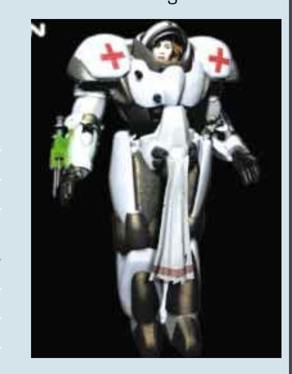
StarCraft gehörte nicht zu den Echtzeit-Strategiespielen, die es nötig hatten, mit blanken Zahlen zu protzen. Mit nur dreimal elf verschiedenen Einheiten gelang es Blizzard trotzdem, einen ausreichenden Spielraum für unterschiedlichste Strategien zu schaffen. Die Zahl von sieben neuen Einheiten in Brood War mag zwar nicht üppig erscheinen, diese bereichern das Spiel aber enorm. Gerade die Missionen ohne eigene Basis konnte Blizzard so viel abwechslungsreicher und spannender gestalten. Davon abgesehen wurden aber auch einige alte Einheiten leicht modifiziert, so daß die Szenarien der drei Kampagnen perfekt ausbalanciert sind. In den Mehrspieler-Matches über das Battle.net hingegen favorisieren nach wie

Die Menschen

Imperator Mengsk bekommt Besuch. Eine große Flotte von der Erde hat den Auftrag, den gesamten Sektor zu erobern. Der Spieler übernimmt den Befehl über die neuen Streitkräfte der Erde. Zu denen gehören auch zwei bisher unbekannte Einheiten. Sanitäter und Valkyrie verstärken das Potential der Menschen enorm.

Sanitäter

Sie heilen ziemlich schnell alle organischen Bodeneinheiten, unabhängig davon, ob es sich um Zerg, Protoss oder Menschen handelt. Zudem können sie Parasiten und ähnliche Gebrechen von allen Einheiten entfernen. Sanitäter sind zwar unbewaffnet, aber alles andere als wehrlos. Sie können auf Befehl Blendgranaten verschießen, die den Sichtradius eines Feindes permanent auf ein Feld reduzieren.



Lebenspunkte:	60
Spezialkraft:	200 + 50
Panzerung:	1

Spezialkraft	Kosten
Heilung	1
Restauration	50
Blendgranate	75

Valkyrie

Hierbei handelt es sich um einen neuen Luftüberlegenheitsjäger, der mit explosiven Raketen auch größeren gegnerischen Flugverbänden an den Kragen geht. Die Valkyrie ist zudem sehr schnell und wendig. Im Zusammenspiel mit schweren Kreuzern oder Raumjägern entfaltet sie ihr gesamtes Potential. Allerdings kann sie keine Bodeneinheiten angreifen und ist diesen ohne Unterstützung schutzlos ausgeliefert.

Lebenspunkte:	200
Panzerung:	2
Schaden:	5/Rakete



Ein getarnter Geist hat sich in die Basis des Gegners geschlichen und einen Atomschlag auf den Schwarmstock ermöglicht. Ohne Drohnen bekommt diese Brut keine Ressourcen mehr.



Mit einigen Infanteristen soll der Spieler diese Weltraumstation erobern. Hunderte Zerglings und Hydralisken liegen im Hinterhalt. Wenn, dann lassen sie sich nur an dieser Rampe aufhalten.

vor die meisten Spieler die aggressiven Zerg. Eine komplette Liste der Änderungen liegt Brood War und auch dem Patch für StarCraft V1.04 bei. Spiele über das Battle.net sind ohne Patch nicht möglich bzw. beim Versuch, sich einzuloggen, wird automatisch der Patch geladen und ausgeführt. Brood War enthält keinen neuen Code für das Internet, sondern verwendet ebenfalls den von StarCraft.

Vorgeplänkel inklusive

Um die Geschichte linear und richtig nachvollziehen zu können, hat Blizzard auch Brood War wieder in drei Kampagnen mit eindeutiger Reihenfolge eingeteilt. Episode IV befaßt sich mit den Protoss, in Episode V kommen die Terraner zum Zug, danach dürfen sich die Zerg in Episode VI beweisen. Die jeweils acht Missionen beginnen ziemlich leicht, so daß auch alle, die StarCraft seit über einem halben Jahr nicht mehr gespielt haben, sie ohne



Drei Laurer sind hier vergraben und töten die chancenlosen Infanteristen.

größere Probleme schaffen können. Im Mittelpunkt stehen dabei auch die neuen Einheiten und deren Spezialfähigkeiten. Mit von der Partie sind zudem bekannte und neue Helden: der Dunkle Templer Zeratul und Dragoner Fenix für die Protoss, Kerrigan für die Zerg, Jim Raynor für die Menschen, um nur einige zu nennen. Schon allein deshalb macht es riesigen Spaß, die neuen Missionen genüßlich durchzuspielen. Für eine Abwechslung der Optik sorgen drei neue Terrain-Sets. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie auf einem Eis- oder Wüstenplaneten spielen.



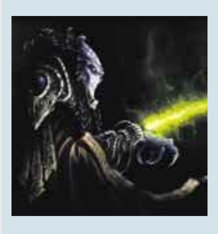
Ein Dunkler Archon kontrolliert diesen Panzer. Der Gegner hat ihn sogleich mit Geistern unschädlich gemacht. Die angreifenden Infanteristen können jedoch den Dunklen Templer nicht sehen.

Neue Qualitäten

Durch die Entwicklung der Hintergrundgeschichte wird der Spieler mit einer völlig neuen Herausforderung konfrontiert. Alles geht wild durcheinander: Protoss kämpfen gegen Protoss, Zerg gegen Zerg, Terraner gegen Terraner. Neu sind die Bündnisse zwischen Protoss und Zerg sowie Zerg und Terranern. In Brood War kommt es zu jeder denkbaren Kombination. Schon allein dadurch ist auch im strategischen Sinn für Abwechslung gesorgt. Die Story entwickelt sich plausibel und mit etlichen überraschenden Wendungen auch sehr spannend. Nach den dreimal acht Szenarien geben zwei Bonusmissionen eine kleine Vor-

Die Protoss

Nachdem Tassadar sein Leben für sein wiedervereinigtes Volk geopfert hat, übernimmt der Dunkle Templer Zeratul seine Aufgaben. Die Dunklen Templer haben während ihrer Verbannung einige neue Einheiten entwickelt. Dunkle Templer, dunkle Archons und der Corsair verstärken die Streitkräfte der Protoss mit ihren Spezialkräften und Kampffähigkeiten.



Dunkler Templer

Bereits in StarCraft hatten die Dunklen Templer ihren ersten Auftritt. Die ständig unsichtbaren Bodeneinheiten sind in der Lage, enormen Schaden anzurichten und sich wieder zu verbergen, bevor der Gegner weiß, was ihn überhaupt angegriffen hat. Auch in der Verteidigung leisten sie hervorragende Dienste. Der Gegner kann die Dunklen Templer nicht sehen und unterschätzt so die Stärke der Verteidiger. Aus jeweils zwei Dunklen Templern kann der Spieler zudem einen Dunklen Archon beschwören.

Lebenspunkte:	80
Schilder:	40
Panzerung:	1
Schaden:	40

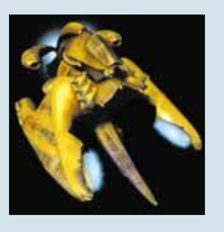


Dunkler Archon

Der Dunkle Archon verfügt über keine gewöhnlichen Angriffswaffen, doch mit seinen PSI-Fähigkeiten kann er Gegner mit ihren eigenen Spezialkräften verletzen, eine beliebige feindliche Einheit (also auch Drohnen) mit all ihren Fähigkeiten permanent zum Überlaufen bewegen oder eine Gruppe von Gegnern kurzzeitig außer Gefecht setzen.

Lebenspunkte:	25
Schilder:	200
Spezialkraft:	200 + 50
Panzerung:	1

Spezialkraft	**Kosten**
Rückkoppelung	50
Gedankenkontrolle	150
Mahlstrom:	100



Corsair

Der Corsair ist das optimale Begleitschiff für Träger und Scouts. Zunächst ist er wendig und schnell. Zwar richtet er nur geringen Schaden an, macht das aber durch seine enorme Feuerfrequenz wett. Der größte Vorteil des Corsairs liegt in seiner Spezialfähigkeit, mit der er sämtliche Angriffe vom Boden für eine ausreichend lange Zeit unterbindet. So lassen sich stationäre Luftverteidigungen ohne Gegenwehr ausschalten.

Lebenspunkte:	100
Schilder:	80
Spezialkraft:	200 + 50
Panzerung:	1
Schaden:	5

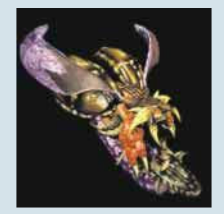
Spezialkraft	**Kosten**
Störnetz	125

Die Zerg

Mit der Vernichtung des Overmind brach des Chaos im Schwarm aus. Die Brut bekämpfte sich gegenseitig. Nur einige Zerebraten und Kerrigan, die Königin der Klingen, konnten sich einiger loyaler Untertanen versichern. Als Untergebener Kerrigans muß der Spieler den Schwarm wieder vereinigen. Dabei helfen der Vertilger und der Laurer.

Vertilger

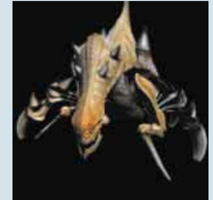
Aus den Mutalisken lassen sich nicht mehr nur Wächter, sondern auch die Vertilger mutieren. Damit sind die Luftstreitkräfte der Zerg sehr ausgewogen. Mutalisken bilden die Hauptwaffe, Wächter gehen gegen alle Bodenziele vor und Vertilger vernichten alle fliegenden Feinde. Sein Säureangriff richtet großen Schaden an und eignet sich somit bestens zur Luftunterstützung. Bodenziele kann er jedoch nicht angreifen.



Lebenspunkte: 250
Panzerung: 2
Schaden: 25

Laurer

Durch eine Mutation können aus den Hydralisken die gefährlichen Laurer entstehen. Auf der Oberfläche ist er halbwegs schnell, kann aber nicht einmal einer Fliege was zuleide tun. Sobald er sich jedoch eingegraben hat, stellen seine unterirdischen Stacheln eine Gefahr für alle Gegner am Boden dar. Der Laurer ist somit eine Art unsichtbare und mobile Tiefenkolonie, die nur Detektoren aufspüren können.



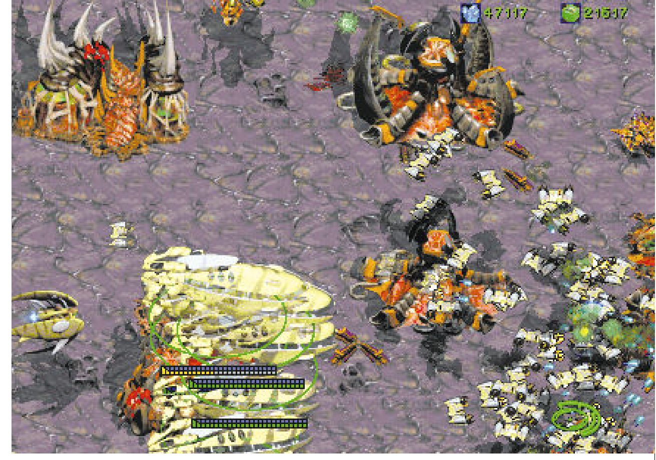
Lebenspunkte: 125
Panzerung: 1
Schaden: 20

schau auf die nächsten Abenteuer, die im StarCraft-Universum auf den Spieler in ferner Zukunft warten. Was auch immer Blizzard damit noch vorhat: Nach den drei Endsequenzen wird es mit Sicherheit etwas Großes.

Man spricht deutsch

In den USA erschien Brood War Anfang Januar. Drei Wochen später sollte die englische Fassung auch in Deutschland erhältlich sein. Mit einer deutschen Version von StarCraft läßt sich problemlos Brood War spielen, aber es kommt zu einem Sprachgemisch aus Englisch und Deutsch. Alle neuen Einheitenbeschreibungen, deren Sprachausgabe, die Mission-Briefings und die Texte sind in Englisch. Alte Einheiten mitsamt Beschreibungen bleiben deutsch. Schon in ca. drei Wochen erscheint die deutsche Fassung mit kompletter Übersetzung. Überlegen Sie sich also gut, ob Sie nicht noch so lange warten wollen. Cendant, die Muttergesellschaft von Blizzard und deutscher Vertrieb, hat zwar angekündigt, daß auch die englische Version hierzulande im Handel erscheint, aber es war noch unklar, ob den Käufern ein Tauschrecht eingeräumt wird.

Alexander Geltenpoth



Die Kombination aus einem Arbiter und einigen Trägern ist nach wie vor tödlich. In der Version 1.04 richten die Abfangjäger zudem etwas mehr Schaden an und sind fast unzerstörbar.

Kommentar

Alexander Gelthenpoth

Genau so stelle ich mir eine Mission-CD vor: Die Qualität der Szenarien übertrifft sogar die der Original-Version. Dabei bleibt die Story plausibel und kann durch einige überraschende Wendungen sogar noch spannender werden. Die sechs neuen Einheiten sind ein willkommener Bonus, der in den Einzelspieler-Missionen für zusätzlichen Spielspaß sorgt und im Mehrspieler-Modus die ohnehin schon vielfältigen taktischen Möglichkeiten sogar noch bereichert. Lobenswert ist außerdem, daß Blizzard sich noch so viel Mühe mit dem Balancing gemacht hat. Selbst nach den gut 30 Stunden für die Brood War-Szenarien freue ich mich schon auf die nächsten 100 Matches im Battle.net.

Kommentar

Herbert Aichinger

Man kann sich immer wieder über die sprichwörtlichen Blizzard-Release-Verschiebungen aufregen, aber eines muß man den Jungs lassen: Wenn sie was auf den Markt bringen, dann hat es Hand und Fuß! So läßt auch die StarCraft Expansion-CD Brood War kaum Wünsche offen: Die neuen Szenarien nehmen einen wirklich so gefangen, daß man dabei für viele Stunden alles andere um sich herum vergessen kann. Für Dauermotivation sorgen nicht nur die interessanten neuen Einheiten, sondern auch die faszinierenden strategischen Neuerungen. Obwohl es sich ja „nur" um ein Add-On handelt, jagt bei Brood War ein „Aha-Erlebnis" das andere und der Wunsch nach noch mehr StarCraft wird laut.

StarCraft Brood War

Mindestens: P 90, 16 MB, Win95
Sinnvoll: P166, 32 MB RAM
Grafik: DirectDraw
Sound/Musik: DirectSound/MIDI
Eingabegeräte: Tastatur, Maus
Spielerzahl: 8 SP. Netzwerk, Internet/Modem
CD/HD: 640 MB / 120 MB
Handbuch/Sprache: deutsch/deutsch
Preis: ca. DM 50,-
Hersteller: Blizzard/Cendant
Veröffentlichung: Februar
USK Altersfreigabe: Ab 12 Jahre

Spielanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

Genre: Echtzeit-Strategie
Testversion: Engl. Verkaufsvers.
Steuerung: eins
FFeedback: -
Grafik: 83%
Sound: 90%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler: 90%

» Geniale Mission-CD in der Blizzard-typischen Qualität «

Reinkarnation der Seligen

Myth – Der Kreuzzug ins Ungewisse konnte durch die für ein Echtzeit-Strategiespiel innovative 3D-Engine begeistern, die sogar nach den Gesetzen der Physik funktionierte. Diese Darstellungsweise und eine Fülle an möglichen Taktiken sorgten für ausbaufähiges Potential, das dem Nachfolger zugute kommen könnte.

Die Gegner stürmen die Rampe hinab und laufen direkt auf die Sprengladungen zu. Der erste Molotow-Cocktail bringt alle in einer Kettenreaktion zur Explosion.

Der Radar zeigt die gesamte Karte. Sichtbare Gegner sind rot eingezeichnet.

3 Zwerge werfen Molotow-Cocktails auf die anstürmenden Soldaten.

Eine Gruppe Bogenschützen nimmt die Feinde unter Beschuß.

Balor ist besiegt, aber einige seiner Schergen konnten sich der Vernichtung durch Menschen und Zwerge entziehen. Der mächtige Dämon Soulblighter sammelte seitdem von neuem höllische Kreaturen um sich. Ungefähr sechzig Jahre später stehen seine Armeen bereit und überziehen das Land mit Krieg. Sofort erneuern Menschen und Zwerge ihr Bündnis, um den untoten Horden Einhalt zu gebieten. Wie in so vielen Echtzeit-Strategiespielen wird man den Verdacht nicht los, daß die Story wirklich nur einen billigen Vorwand für neue Schlachten liefert. Mit etwas mehr Liebe zum Detail wäre die Atmosphäre dichter ausgefallen. Als Missionsbeschreibung erhält der Spieler nur einen gesprochenen Text mit einigen Skizzen. So beschränkt sich Myth 2 wie schon der Vorgänger größtenteils auf die taktischen Schlachten. Zumindest hier ist für reichlich Abwechslung gesorgt.

Gute Auftragslage

Mit einer kleinen Schar Krieger, Bogenschützen und einem der suizidgefährdeten Zwerge (der Kerl wirft mit gefährlichen Bomben um sich) zieht der Spieler ins Feld. Überlebende stehen je nach Missions-Design in den folgenden Levels mitsamt der gesammelten Erfahrung wieder zur Verfügung. Teile der Armee kommen und gehen während der Kampagne. Der Spieler hat keinerlei Einfluß darauf, welche Figuren im jeweiligen Szenario zum Einsatz kommen. Insgesamt erwarten zwischen 10 und 50 Soldaten ihre Befehle. Die Ziele der Missionen sind vielfältig: Mal gilt es ein Dorf zu retten, eine Burg zu erobern, einen abtrünnigen Adeligen zu beseitigen, einen Bürgermeister durch feindliches Terrain zu eskortieren oder eine Brücke zu sprengen. Erstmals gibt es somit sogar eine Mission innerhalb eines Gebäudes. Ansonsten hat sich wenig geändert. Aus Kriegern, Berserkern, Bo-



Die lähmende Wirkung des Angriffs der Ghoules haben den Zwerg außer Gefecht gesetzt. Jetzt müssen sich die Krieger mit den verbleibenden zwei Untoten prügeln, um den Zwerg zu retten.

Vergleich

Die immer noch zu komplexe Steuerung versperrt Myth 2 die höchsten Ehren. Populous – The Beginning ist in diesem Punkt deutlich besser gelöst. Zudem ist das Bullfrog-Spiel abwechslungsreicher und bietet mehr interessante Features, Strategien und Taktiken an. Wie schon der Vorgänger kann sich Myth 2 aber gegenüber Dark Omen durch die schönere Grafik und den ausgewogeneren Schwierigkeitsgrad behaupten. Close Combat 2 ist im Vergleich optisch viel zu spartanisch.

Spiel	Wertung
Populous – The Beginning	90%
Myth 2	85%
Dark Omen	84%
Close Combat 2	82%

genschützen, Zwergen, Magiern und Priestern setzt sich immer noch die Truppe des Spielers zusammen und gibt so dessen taktische Möglichkeiten vor.

Neues vom Feldherrenhügel?

Obwohl sich die Zielvorgaben der Missionen deutlich unterscheiden, ist das Vorgehen in der Mission immer ähnlich. Kleine Hügel erhöhen die Reichweite der Geschosse von Bogenschützen und Zwergen. Außerdem kommen so die eigenen Soldaten nicht in die Schußlinie. Enge Pässe, Straßen oder Gänge eignen sich optimal, um wahre Monstermassen aufzureiben. Ein bis zwei Zwerge verminen das Gebiet und sprengen dann die Feinde in die Luft. Einzelne Krieger sprinten auf gegnerische Fernkämpfer im Zickzackkurs zu und erledigen diese mit dem Schwert. Zur einfacheren Aufstellung und Steuerung der Truppenverbände reicht ein Klick und die ausgewählten Einheiten bilden Formationen. Ein Halbkreis Bogenschützen nimmt anstürmende Gegner wie eine Schale auf und ermöglicht allen freies Schußfeld. Eine kompakte Truppe Krieger hingegen metzelt sich durch nur lose formierte Feinde. Schon ein Zwerg alleine besiegt problemlos Dutzende der langsamen Zombies, indem er sie nach und nach mit seinen Molotowcocktails sprengt und schlimmstenfalls immer wieder ein paar Schritte flüchtet.



Im Schutz seiner vier Leibwächter versucht der Baron, einen der Ausgänge zu erreichen.



Aus nächster Nähe sind die einzelnen Pixel und die hölzernen Animationen sichtbar.

Kamerafahrt ins Ungewisse

Optisch macht Myth 2 – Soulblighter wieder einen hervorragenden Eindruck. Die Engine erlaubt Kamerafahrten, Drehungen und Kippen des Ansichtwinkels. Das erforschte Gebiet und die Kartengröße schränken jedoch die Möglichkeiten, die Karte zu scrollen, ein. Für eine bessere Übersichtlichkeit wäre eine noch größere Zoom-Stufe wünschenswert. Aus der Nähe verschwimmen oder verpixeln Details ohnehin. Mit ein bißchen Übung ist die Steuerung zu meistern, aber trotzdem nicht gerade komfortabel. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad ist in Soulblighter spielerfreundlich gestaltet. Trotzdem bleibt einem häufiges Speichern und Laden nicht erspart. Zahlreiche zufällige Ereignisse sorgen auch bei einer guten Strategie immer wieder für einen unvorhersehbaren Ausgang.

Alexander Geltenpoth



Der Gegner unternimmt gleich einen Ausfall diese Rampe hinunter. Der Angriff ist zum Scheitern verurteilt, dafür sorgen die 12 Minen, 3 Zwerge, 7 Bogenschützen und 18 Krieger.



Diese Karte zeigt die Welt von Myth 2. Die roten Linien symbolisieren die Marschroute zu den jeweils nächsten Missionen. Über die Sprachausgabe erhält der Spieler zusätzliche Informationen.

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Myth 2 zeichnet sich wie der Vorgänger durch die immer noch ungewöhnliche 3D-Ansicht und 3D-Terrain mit allen Auswirkungen aus. Durch die verbesserte Steuerung und den einfacheren Schwierigkeitsgrad ist das Spiel zudem nun auch anfängerfreundlich. Das gelungene Missiondesign sorgt für Abwechslung. Sprachausgabe, Sound-Effekte und Musik generieren schon eine ganz nette Atmosphäre. Etwas mehr Zwischensequenzen sowie die Möglichkeit, die Truppen für den nächsten Einsatz selbst zusammenzustellen, hätten die Motivation aber noch gesteigert. Nachdem sich auch in Myth 2 keine Gebäude errichten oder Einheiten produzieren lassen, spricht es hauptsächlich wieder die reinen Taktiker an. Im Gegensatz zum Vorgänger ist die deutsche Version von Soulblighter nicht entschärft.

Myth 2 Soulblighter

Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 200, 32 MB RAM, Direct3D
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, DirectSound 3D/MIDI
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, Internet/Modem
CD/HD:	630 MB/150-600 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Bungie/GTI
Veröffentlichung:	Ende Januar
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Hartes 3D-Gemetzel für Action-orientierte Strategen «

Genre:	Echtzeit-Strategie
Testversion:	Beta V1.0
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	86%
Sound:	72%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	85%

Arbeitersiedlung

Winzig klein, untersetzt, mit Nasen wie Loriots Dr. Klöbner, auf den Köpfen die passenden Schutzhelme zur Arbeitskluft – das sind die Skullies, mit denen Sie in über 40 Levels die Welt aus den Klauen der bösen Hairies retten sollen.



Bevor Sie ein gegnerisches Gebäude stürmen, sollten Sie eine stattliche Armee von Skullie-Soldaten aufgebaut haben.

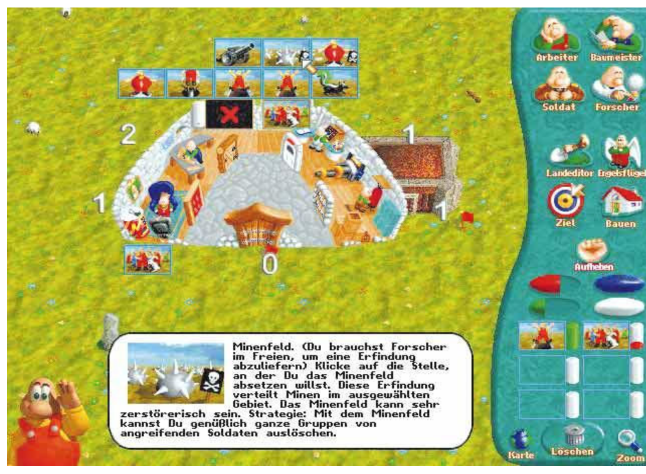
Mit Skullcaps schließen Creative Edge direkt an ihr letztjähriges Kahlkopf-Strategie-Epos Baldies an. Beide Programme ähneln sich nicht nur im Spielprinzip und in der niedlichen grafischen Aufmachung, sondern weisen stellenweise leider auch die gleichen Schwächen auf. Die Grundidee von Skullcaps ist einfach: Im Lauf des Spiels bereisen Sie mit Ihren schutzhelmbewehrten Gesellen die verschiedensten Landstriche der Erde, immer mit dem Ziel, den haarigen Widersachern keine Möglichkeit zu geben, sich irgendwo breitzumachen. Skullies lassen sich ganz nach Bedarf als Baumeister, Forscher, Soldaten oder Arbeiter einsetzen und benötigen Häuser, um sich zu vermehren oder Erfindungen hervorzubringen. Nur wenn Sie Ihren Schützlingen optimale Lebensbedingungen schaffen, können


Arbeiter-Skullies können die bösen Hairies durch Anlegen von Wassergräben isolieren.

Sie den Hairies demnach mit trickreichen Popperfallen, Landhaien oder Stinkattacken zu Leibe rücken.

Dumm wie die Lemminge

Manchmal haben Sie Ihre liebe Not mit den Skullies, denn mit Intelligenz sind die Kerlchen nicht gesegnet: Ohne Sinn und Verstand spazieren sie in der Gegend herum und tappen unverdrossen in die selbst ausgelegten Fallen. Um Skullies zu einem bestimmten Punkt zu dirigieren, müssen Sie ihnen den Weg schon in



Die vielfältigen Effekte, die man mit den Erfindungen der Skullie-Forscher auslösen kann, werden in der ausführlichen Online-Hilfe unterhaltsam erklärt.

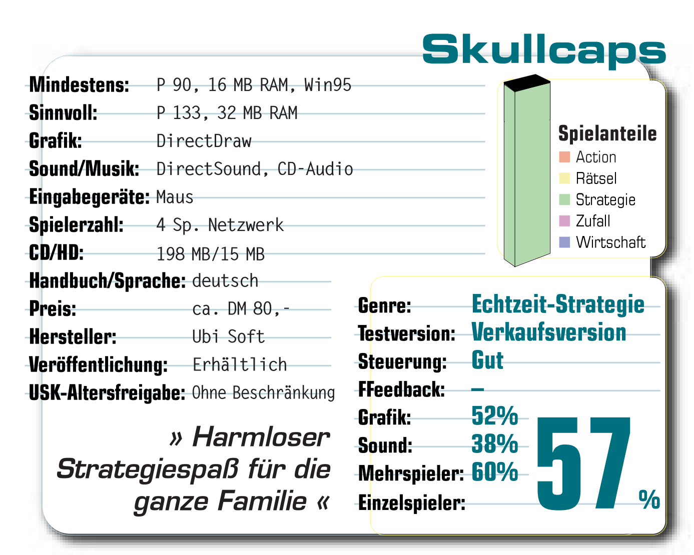
kurzen Etappen mittels Ziel- oder Flügel-Icon vorgeben. Vom strategischen Standpunkt aus gesehen ist Skullcaps denn auch ein Fliegengewicht: Im Grunde geht es zunächst darum, mit Hilfe von Häusern genügend Skullies zu produzieren und baldmöglichst die schlagkräftigeren Erfindungen zu entwickeln – weder lassen sich die Männchen irgendwie formieren, noch bieten die Level-Maps ausgeprägte strategische Elemente. Auch sonst sollten Sie von Skullcaps keine Wunderdinge erwarten: Die pixelige Grafik ist nicht mehr zeitgemäß, und der eintönigen Musikuntermalung werden Sie vermutlich bald überdrüssig sein.

Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Nun ja, technisch ist Creative Edge mit Skullcaps sicherlich nicht das ultimative Meisterwerk gelungen, und abgebrühte Strategen werden mit den kleinen sympathischen Cartoon-Männchen wohl auch nicht auf ihre Kosten kommen. Trotzdem macht das Spiel genau so lange Spaß, bis man die Wirkung der durch die Bank ziemlich bizarren Erfindungen ganz erforscht hat – hier haben sich die Designer nämlich ein paar recht witzige Sachen einfallen lassen. Ein Gelegenheitsspiel für Stunden, in denen man eher Entspannung als eine Herausforderung sucht.



Skullcaps

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 133, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk
CD/HD:	198 MB/15 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeit-Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	52%
Sound:	38%
Mehrspieler:	60%
Einzelspieler:	57 %

» Harmloser Strategiespaß für die ganze Familie «

Helden im Dreier-Pack

Reality Bytes haben sich für die Entwicklung von Dark Vengeance viel Zeit gelassen und von dem ursprünglichen Rollenspiel-nahen Konzept ist kaum etwas übrig geblieben. Statt dessen präsentiert sich das Spiel jetzt als solides, aber unspektakuläres Action-Adventure.



So übersichtlich wie hier geht es bei den Kämpfen nicht immer zu – oft wählt die Kamera von allen Perspektiven die ungünstigste.

Dunkelheit umgibt das Land Amagar – es herrscht Sonnenfinsternis und eine alte Prophezeiung wird schließlich zur grauenhaften Realität: Die Dark Elves befreiten die Horden des Bösen, die bislang in einer Unterwelt gefangen waren. Wo immer diese nun in Amagar auftauchen, hinterlassen sie eine Spur der Verwüstung und des Todes. Als kraftstrotzender Gladiator, agile Betrügerin oder mächtiger Hexer versuchen Sie, dem zerstörerischen Treiben Einhalt zu gebieten.



Von ärgerlichen Grafikfehlern wird man in Dark Vengeance leider nicht verschont.

Das alte Leid

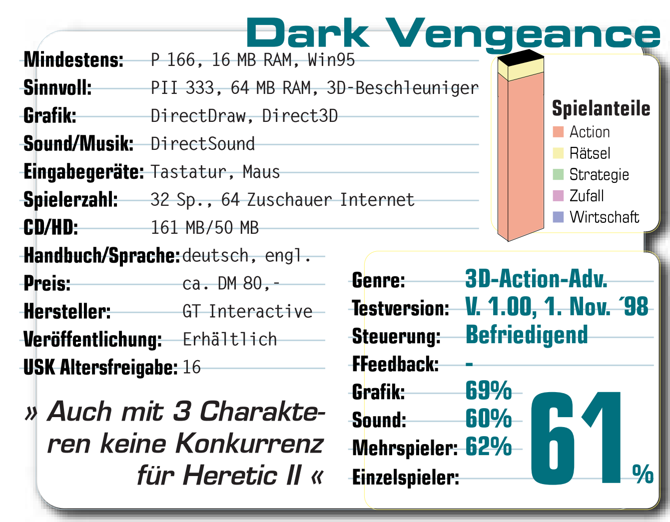
Am besten bahnen Sie sich mit der Tastatur den Weg durch die düsteren Örtlichkeiten von Dark Vengeance – alte Klostergemäuer, ein prächtiger Palast oder ein verfallener Friedhof wollen ebenso von der üblen Brut gesäubert werden wie ein wuchtiger Turm, in dem klapprige Holzgestelle ihr Unwesen treiben. Leider bieten die verschiedenen Locations jedoch bei weitem nicht so viel Abwechslung, wie man vermuten könnte – sowohl spielerisch als auch optisch geizt Dark Vengeance mit spannungsfördernden Überraschungseffekten. Mit Ihrem wackeren Streiter schlagen Sie sich demnach recht routiniert aus der Verfolgerperspektive mit angriffslustigen Unterweltlern herum, sammeln die altbekannten Schlüssel, Heiltränke und Waffen-Upgrades auf und setzen die eine oder andere Maschine in Gang. Wie viele Spiele dieser Art leidet auch Dark Vengeance unter einer stellenweise katastrophalen Kameraführung, bei der man seine Widersacher nicht selten völlig aus den Augen verliert. Hinzu kommen gerade in den Kampfsequenzen Unzulänglichkeiten der Steuerung, die einem kaum ein präzises Gefühl für genaue Entfernungen und Richtungen vermittelt. Auf der Habenseite kann Dark Vengeance verbuchen, daß sich die drei verfügbaren Charaktere nicht nur in ihrem Äußeren, sondern auch spielerisch sehr deutlich von einander unterscheiden. **Herbert Aichinger**



Der bullige Gladiator ist eindeutig der schlagkräftigste der drei Dark Vengeance-Charaktere und wird mit den bizarren Holzmonstern, die den Tower-Level bevölkern, spielend fertig.

Kommentar – Herbert Aichinger

Denkt man an die fantastischen Features, die ursprünglich für Dark Vengeance geplant waren, ist das Endergebnis der über zweijährigen Entwicklung schon etwas mager, zumal es Reality Bytes nicht geschafft haben, gravierende technische Mängel in den Griff zu bekommen: King´s Quest VIII machte beispielsweise erst kürzlich vor, wie man Kameraführung und Steuerung in 3D-Spielen wesentlich besser lösen kann. Auch das biedere Level-Design läßt einen nicht unbedingt in Begeisterungsstürme ausbrechen.



Dark Vengeance

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	32 Sp., 64 Zuschauer Internet
CD/HD:	161 MB/50 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch, engl.
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	GT Interactive
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK Altersfreigabe:	16

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

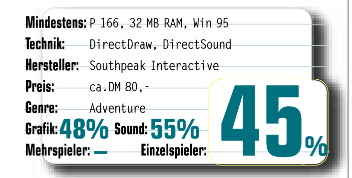
Genre:	3D-Action-Adv.
Testversion:	V. 1.00, 1. Nov. ´98
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	69%
Sound:	60%
Mehrspieler:	62%
Einzelspieler:	61 %

» Auch mit 3 Charakteren keine Konkurrenz für Heretic II «

Dark Side of the Moon



Luna Crysta ist mit seinen Bodenschätzen im 21. Jahrhundert ein Dorado für Glücksritter. Sie landen auf dem Planeten, um mehr über den Tod Ihres Onkels zu erfahren und dessen Mine zu übernehmen. Southpeaks Video Reality-Engine erlaubt 360 Grad-Rundumblick und (drittklassige) Schauspieler agieren via Bluescreen in der virtuellen Welt. Unscharfe, unsauber geschnittene Videos, nerviges Navigationssystem und zu wenig Interaktion. **ha**

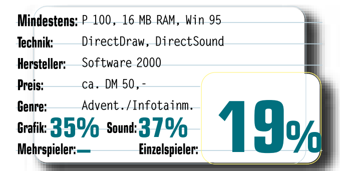


Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win 95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Southpeak Interactive
Preis: ca.DM 80,-
Genre: Adventure
Grafik: 48% Sound: 55%
Mehrspieler: — Einzelspieler: 45%

Gute Zeiten, schlechte Zeiten



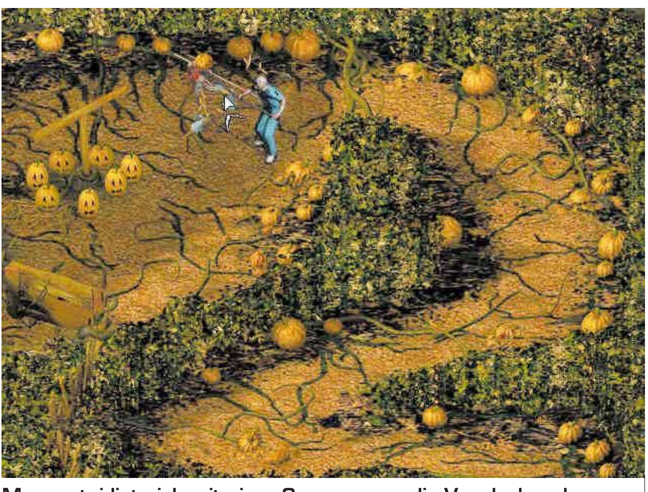
Die Trash-CD zur Trash-TV-Serie. Im „Adventure“ leisten Sie dem berüchtigten Gespann Ricky, Cora & Co. Hilfestellung bei der Bewältigung banaler Alltagssorgen, während der Infoteil u. a. über die Schauspieler Auskunft gibt. Standbilder ohne Sprachausgabe und ein paar lieblos eingestreute Quicktime-Filmchen zeigen, daß sich die Hersteller alle Mühe gegeben haben, die GZSZ-Fans auch digital gründlich einzuseifen. **ha**



Mindestens: P 100, 16 MB RAM, Win 95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Software 2000
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Advent./Infotainm.
Grafik: 35% Sound: 37%
Mehrspieler: — Einzelspieler: 19%

Fantastische Alpträume

Stellen Sie sich vor, Sie wachen eines Tages unvermittelt in einer Nervenheilanstalt auf. Keiner der geistig Behinderten kann Ihnen sagen, warum Sie eigentlich hier sind. Was würde für Sie näher liegen, als sich auf eigene Faust auf die Suche nach der Wahrheit zu machen?



Max verteidigt sich mit einer Sense gegen die Vogelscheuche.

Genau dies tut Max, der Protagonist des Psycho-Adventures Sanitarium. Je weiter er sich jedoch vorantastet, desto bizarrer werden die Situationen, in die er sich verstrickt sieht. Irgendwann erreicht er schließlich den Punkt, an dem die Übergänge zwischen Alptraum und Realität fast fließend werden. Die Geschichte von Sanitarium ist wesentlich dichter als bei den meisten Adventures und arbeitet gekonnt mit subtilen Schockeffekten – wem würde nicht ein eiskalter Schauder über den Rücken laufen, wenn er sich in ein Dorf versetzt sähe, das ausschließlich von gräßlich entstellten Kindern bevölkert wird?! Zusätzlich sorgen in regelmäßigen Abständen filmreif inszenierte Render-Zwischensequenzen für eine beklemmende Atmosphäre und treiben die Handlung voran.

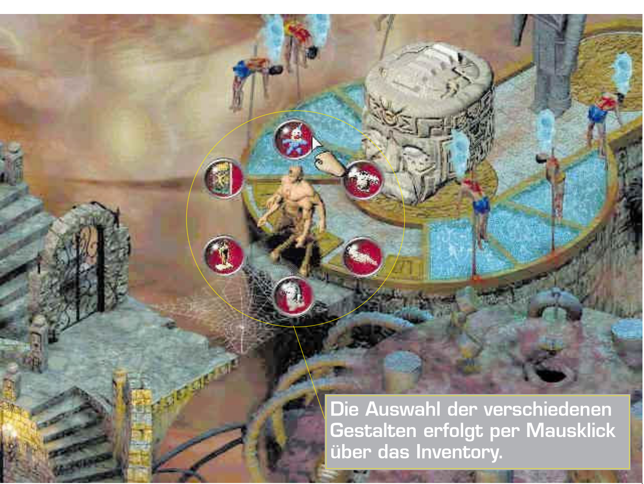
Knapp am Ziel vorbei

Daß Sanitarium trotz des guten Plots kein „perfektes“ Adventure wurde, liegt an einigen Design-Fehlern, die viel von der Spannung der Story wieder zunichte machen. Zum einen humpelt der Protagonist reichlich hölzern durch die Gegend und bleibt wegen der hakeligen Maussteuerung immer wieder im isometrischen Terrain hängen. Zum anderen taten die Entwickler bei den Dialogen etwas zuviel des Guten: Sanitarium ist recht „geschwätzig“, was besonders dann auf die Nerven geht, wenn man mit mehreren NPCs immer wieder den selben Fragenkatalog durchexerzieren muß, um voranzukommen.

Herbert Aichinger



Die Schwächen der Steuerung treten hier besonders zutage.



Max kann für bestimmte Aufgaben seine Gestalt ändern.

Sanitarium

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P 133, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1.800 MB/30 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Egmont Interactive
Veröffentlichung:	Februar ´99
USK Altersfreigabe:	ab 16



Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Adventure
Testversion:	Beta 3.0
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	79%
Sound:	75%
Mehrspieler:	-%
Einzelspieler:	62%

» Tolle Gänsehautstory, die etwas unter Design-Schwächen leidet «

Kommentar

Bei der genialen Story hätte man sicherlich mehr aus Sanitarium machen können, aber die Schnitzer in der Umsetzung machen die mühsam aufgebaute Gruselatmosphäre immer wieder kaputt. Spätestens wenn Max zum dritten Mal an einer Wurzel hängenbleibt oder zum fünften Mal die selbe Frage stellt, macht sich beim Spieler Ärger oder Langeweile breit. Immerhin hat die deutsch lokalisierte Sprachausgabe dem englischen Original einiges voraus – die Schauspieler wirken motivierter und machen dadurch die Dialoglastigkeit etwas erträglicher.

Realismus pur - da dürfen natürlich auch die Linienrichter nicht fehlen. Selbst wenn sich das Spielgeschehen in die andere Hälfte verlagert, bleiben die Akteure auf ihren angestammten Positionen und sind jederzeit anspielbar!

Tooooor! Die Spieler reißen die Arme hoch, der Ball war für den gegnerischen Keeper unhaltbar.

Der Aufsteiger als Herbstmeister



Fragen Sie sich einmal selbst: Was erwarten Sie überhaupt von einem Fußballmanager? Sind Ihnen Tausende von Statistiken wichtig? Brauchen Sie unbedingt Originalnamen? Wollen Sie auch noch den letzten Bratwurstpreis von Tante Ernas Frittenschmiede festlegen? Sie haben bereits einmal mit Nein geantwortet? Gut, dann lesen Sie weiter, denn jetzt kommt Kurt und der hat im Gepäck, was sich Fans einer gepflegten Bolzerei wirklich wünschen: haufenweise Fußballatmosphäre!

Allein das Enwicklerteam Heart-Line verspricht einiges. Mit Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier steckten für Kurt genau jene ihre Köpfe zusammen, ohne die der Erfolg der Bundesliga-Manager-Serie von Software 2000 nicht möglich gewesen wäre. Die gut 25 Jahre Erfahrung im Fußballmanager-Genre, die sich in Kurt vereinen, merkt man dem Programm dann auch an, schon die schlichten Fakten überzeugen: acht deutsche Ligen werden simuliert, dazu kommen die vier wichtigsten europäischen Meisterschaften aus England, Frankreich, Spanien und Italien. Aus bekannten Lizenzgründen müssen Sie zwar auf Originalnamen verzichten, die Bezeichnungen der 468 Clubteams und rund 8.800 Spieler sind aber allesamt so gewählt, daß eine realitätsnahe Zuordnung nicht schwerfällt. Sämtliche Wettbewerbe von der Champions League bis hin zum deutschen Super Pokal werden simuliert. Gefällt Ihnen das allerdings nicht, können Sie mit Hilfe eines Editors jederzeit Veränderungen vornehmen. Von den vergebenen Punkten für einen Sieg bis hin zur Anzahl der Vereine in den Ligen läßt sich alles einstellen. Natürlich dürfen Sie sich auch Ihren Lieblings-Provinzclub in die erste Liga editieren und alle Namen und Logos verändern.

Fakten

- 8.800 Spieler mit 430.000 Eigenschaftswerten
- 468 Vereine
- keine Originalnamen, aber leistungsfähiger Editor
- 10 Spieler an einem PC, Internet-Liga geplant
- objektorientierte Menüführung
- Echtzeit-Spielberechnungen jeder Zeit beinflußbar
- zweistufige Onlinehilfe

Der feine Unterschied

Im Managerteil zeigt sich Kurt gut gerüstet, ohne sich dabei aber in Belanglosigkeiten zu verlieren. Alle bewährten Genre-Features finden sich im Programm wieder: Stadionausbau, Training und Trainingslager, Taktikoptionen, Spieler- und Teamprämien, Werbung und Sponsoren, Transfermarkt, Aktienhandel, Automatikfunktionen, Vertragsverhandlungen und schließlich sorgt ein persönlicher Briefkasten für die programminterne Informationsübermittlung. Der Schwerpunkt von Kurt liegt aber auf der intensiven Beschäftigung mit Ihrer Mannschaft, die Sie in den wichtigsten Menüs stets im Blickfeld haben. Aufstellung,



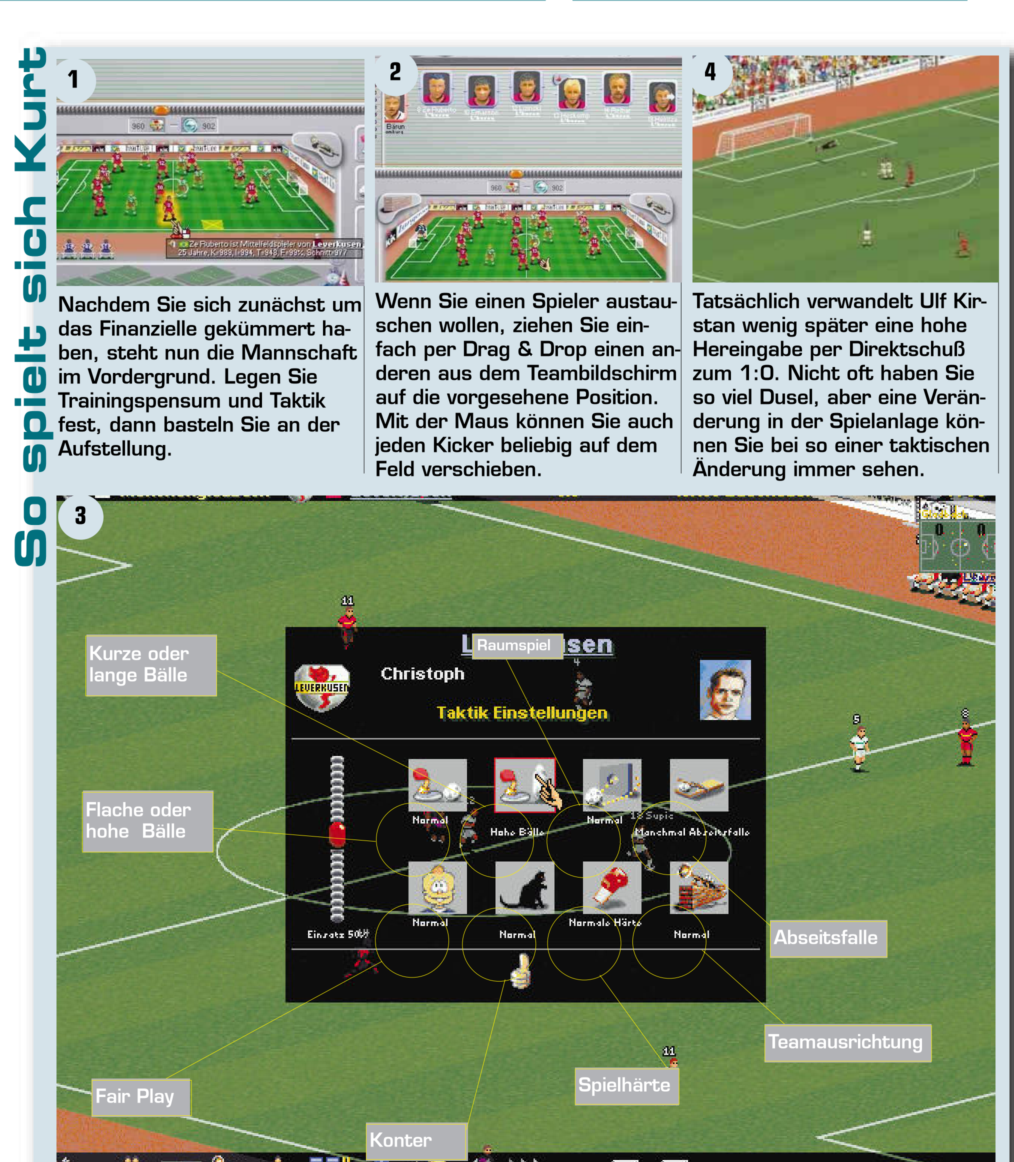
Im Spiel können Sie Ihren Tretern jederzeit Anweisungen geben. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über einen Spieler, sehen Sie gleich eine Mini-Statistik eingeblendet.



Auch wenn sie nicht mitspielen dürfen, fiebern die auf der Reservebank sitzenden Spieler tüchtig mit und vollführen bei Toren der eigenen Mannschaft ein Freudentänzchen.

Alle Mühe vergebens! So sehr sich der Torwart auch streckt, den Gegentreffer konnte er nicht verhindern.

So spielt sich Kurt



1 Nachdem Sie sich zunächst um das Finanzielle gekümmert haben, steht nun die Mannschaft im Vordergrund. Legen Sie Trainingspensum und Taktik fest, dann basteln Sie an der Aufstellung.

2 Wenn Sie einen Spieler austauschen wollen, ziehen Sie einfach per Drag & Drop einen anderen aus dem Teambildschirm auf die vorgesehene Position. Mit der Maus können Sie auch jeden Kicker beliebig auf dem Feld verschieben.

4 Tatsächlich verwandelt Ulf Kirstan wenig später eine hohe Hereingabe per Direktschuß zum 1:0. Nicht oft haben Sie so viel Dusel, aber eine Veränderung in der Spielanlage können Sie bei so einer taktischen Änderung immer sehen.

3 Merken Sie nach Spielbeginn z. B., daß Sie die falsche Taktik gewählt haben, halten Sie das Match einfach kurz an und aktivieren das Taktik-Menü. Auf unserem Bild wird die Mannschaft von Leverkusen ihr Glück fortan mit hohen Bällen versuchen.

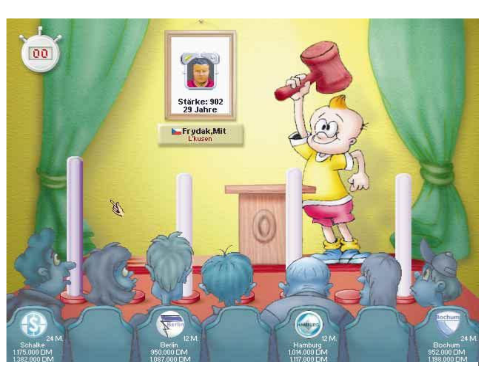
Taktik und Training werden im Spielverlauf Ihre wichtigsten Arbeitsfelder, Kurt ist hier mehr Trainer als Manager. Das macht Sinn, schließlich präsentiert Ihnen Heart-Line nach EAs Bundesliga 99 den zweiten Fußballmanager, der das Spielgeschehen tatsächlich auch in Echtzeit simuliert. Der Unterschied: Hier gelingt der Spagat zwischen Anspruch und Wirklichkeit. Sobald ein Match auf dem Terminplan steht und Ihr Team ins Stadion einläuft, geschieht auf dem heiligen Rasen etwas, daß verdammte Ähnlichkeit mit dem hat, was Sie allsamstäglich auch in den TV-Berichten zu sehen bekommen. Hackentricks, Flugkopfbälle, Pfostenkracher, Glanzparaden - Ihre Kicker beherrschen das komplette Repertoire der hohen Ballkunst, laufen sich intelligent frei und produzieren je nach Können Traumpässe in den freien Raum oder Fehlpässe am Fließband.

Wettern wie Lorant, zittern wie Daum

Während des Spiels sind Sie nicht nur zum Zuschauen verdammt. Das Geschehen läßt sich jederzeit anhalten, damit Sie die Taktik verändern, Positionen verschieben oder individuelle Anweisungen geben können. Steffen „Freand" soll sich als Wadenbeißer an die Hacken von Ulf „Kirstan" hängen? Kein Problem! Sie liegen zurück und wollen eine Flanke nach der anderen in den gegnerischen Strafraum wuchten? Okay! Der Schiedsrichter ist eine Nulpe und Sie möchten deshalb sofort härter einsteigen? Jaja, machen Sie das! Sekunden später werden Sie sehen, welche Auswirkungen Ihr Eingreifen hat. Freand wird Kirstan nicht mehr von der Seite weichen, Ihr Team spielt fast ausschließlich hohe und lange Bälle und grätscht wie einst Andreas Wecker am Reck. Genial! Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie sich fragen mußten, ob es wirklich irgendeine Rolle spielt, wenn Sie einen



Mit einem Rechtsklick aktivieren Sie das Kontextmenü, welches Dutzende an Einstellmöglichkeiten eröffnet.



Zu besonderen Anlässen pflegt Kurt persönlich seine Auftritte. Hier wird gerade der Spieler Frydak per Auktion nach Schalke verkauft.

Kurt

PRÜFSTAND

Steuerung

Zu Spielbeginn werden Sie von den zahllosen Buttons, Anzeigen und Schiebereglern förmlich erschlagen. Es dauert eine Zeit, bis Sie sich in den Bildschirmen und Menüs zurechtfinden, doch die gute Online-Hilfe bringt dann Licht ins Dunkel. Gerade die Menüs sind sehr komfortabel aufgebaut, die Navigation gelingt später wie von selbst, zumal Sie die am häufigsten besuchten Fenster auch noch gesondert speichern können. Bei den Icons für die Spielereigenschaften schießt Heart-Line allerdings über das Ziel hinaus. Wer bitte kann sich denn auf Anhieb 21 Bildchen merken?

„Kurt“ im Wettbewerb

	Kurt	Anstoss 2 + Verlängerung
Ligen:	frei konfigurierbar, optional 1. bis 4. deutsche Liga + 4 europäische	1. bis 3. deutsche + 4 europäische
Vereinswechsel:	ja	ja
Wechsel ins Ausland:	nein	ja
Spieldarstellung:	isometrisch, in Echtzeit berechnet	isometrisch mit Kamerafahrten, ca. 2.000 vorberechnete Szenen
Andere Spiele anschauen:	ja	nein
Eingriffe während des Spiels:	ja, umfangreich	ja, eingeschränkt
Grafikstil:	Comic, verspielt	Comic, nüchtern
Onlinehilfe:	ja, zweistufig	ja
Automatikfunktionen:	ja	ja, bessere Aufstellungshilfen
Managerfunktionen:	alle wichtigen	alle denkbaren
Training:	beschränkt auf das Wesentliche	komplex in drei Stufen
Trainingslager:	ja	ja
Nationalmannschaft:	nein	ja
Jugendbereich:	nein	ja
Interviews:	nein	ja
Statistiken:	viele, im Menü oder sofort abrufbar	sehr viele, im Menü
Informationen:	Briefkasten	Zeitung
Schwerpunkt:	Trainer-Funktionen	Manager-Funktionen

Grafik

Am kindlich-naiven Kurt-Stil werden sich die Geister scheiden, keine Frage. Deshalb soll es hier ausschließlich um die Darstellung des Spielgeschehens gehen. Auf den ersten Blick ringen die kleinen Winzlinge auf dem Feld dem 3D-gestählten Spieleprofi sicher nur ein müdes Lächeln ab, doch der Zweck heiligt die Mittel. Zum einen sind die Kicker der Sensible Soccer-Kategorie wirlich nett animiert worden, zum anderen gelingt Ihnen etwas, was bisher in diesem Genre einzigartig ist: Die Kerlchen spielen tatsächlich Fußball! Erstmals wird hier in Echtzeit gedribbelt, geflankt, geschossen und geköpft, was der Körper her gibt - und das ist sehr viel. So entsteht der Eindruck, daß auf dem Feld nichts zufällig geschieht und selbst Ihre Eingriffe lassen sich sofort nachvollziehen. Technik ist eben doch nicht alles und manchmal reicht eine Bildschirmauflösung von 640 x 480 Bildpunkten vollkommen aus!



Der gelb-rote Kreis unterhalb des Spielers zeigt desses Erschöpfungsgrad an. Je roter der Kreis, desto größer die Erschöpfung des Spielers.

Egal ob Torjubel, Fouls oder rasante Sprints. Die Animationen der Spieler sind vielfältig.

Fast immer auf Ballhöhe: Der Schiri, welcher gelbe und rote Karten zeigt und auch sonst das Regelwerk gut beherrscht.

Leistungsmerkmale

Keine Sorge, genreüblich begnügt sich auch Kurt mit Hardwareanforderungen, die jeden Action-Jünger vor Neid erblassen lassen. 3D-beschleunigt wird nicht und schon mit einem P133 und 32 MB RAM können Sie loslegen, ab einem P200 gibt's überhaupt keine Ladestotterer mehr. Wir empfehlen allerdings 64 MB RAM, die internen Programmberechnungen werden dadurch etwa dreimal schneller erledigt.

Bildauflösung 640x480



Sound & Musik

Zwischen vier Stilarten für die Hintergrundmusik können Sie wählen: Jazz, Soft, Funk, und Modern. Musik-Freaks werden die Synthie-Dudeleien aber kaum beflügeln, dafür klingen Sie zu seicht und gleichförmig. Doch keine Sorge, auch ein Aus-Knopf findet sich. Sehr gut sind die gesprochenen Hilfetexte, die Sie zu hören bekommen, sobald Sie den Mauszeiger länger auf einem Objekt verweilen lassen. Die Stadionatmosphäre beschränkt sich auf das Nötigste: Fazit: Den Grammy wird Kurt nicht gewinnen, muß er aber auch nicht!

Pro & contra

- \+ 3D-Spieldarstellung vermittelt „echtes“ Fußball-Feeling
- \+ Mannschaftsarbeit steht im Vordergrund
- \+ leistungsstarker Editor
- \+ frei konfigurierbare Ligen
- \+ moderate Hardwareanforderungen
- − veraltete Grafik bei den 3D-Szenen
- − weniger Manager-Optionen als üblich
- − Aufstellungsänderungen durch das relativ kleine Spielfeld etwas fitzelig
- − Iconvielfalt für die Spielerwerte verwirrt zunächst

Installation

Heart-Line empfiehlt eine Standartinstallation von 140 MB. Zwar kommen Sie auch mit geringügig weniger Speicherplatz aus, doch dann müssen Sie längere Ladezeiten ertragen, die sich bei der 140 MB-Installation in engen Grenzen halten.

Ladezeiten, gemessen mit einem 24-fach-CD-ROM:

Standardinstallation (140 MB): gering

Vergleich

Näher dran am Fußball war bisher kein anderes Programm. Das liegt allein an den live berechneten Spielen, die erstmals den Eindruck vermitteln, daß auf dem Schirm tatsächlich mit Herzblut gekickt wird. Bei den Managerfunktionen beschränkt sich Kurt auf das Wesentliche und genau dort liegt die Stärke von Anstoss 2. Ascaron ließ hier kaum einen wirtschaflichen Aspekt unbeachtet, besser geht's kaum. Daraus erklärt sich auch der Wertungs-Patt. An die beiden Kicker-Kaiser langt kein anderer Titel heran, auch nicht der BM 98. Kurt hat gezeigt, wie es auch in diesem Genre voran gehen kann, dafür mußte der Rest bluten und büßt jeweils zwei Prozentpunkte der Ursprungswertung ein.

Kurt	87%
Anstoss 2 Gold	87%
BM 98	78%
Bundesliga 99 (abgew.)	68%
DSF FM 98 (abgewertet)	68%





Alles drin, alles dran! Obwohl Kurt mehr Wert auf Trainerfunktionen legt, finden sich alle relevanten Optionen im Programm. Von oben nach unten: das Sponsoren-Menü, das Menü für Vereinswechsel und der Bildschirm zur Einstellung von Managern, denen dann Automatik-Funktionen zugewiesen werden können.

rechtsfüßigen Flankengott nun doch auf die linke Außenbahn stellen. Bei Kurt beobachten Sie „live", wie sich der arme Kerl auf der ungewohnten Position die Füße bricht. Bei so viel Liebe zum Detail stört es überhaupt nicht, daß Sie sich jedes Spiel anschauen müssen, daß übrigens hier etwa vier und nicht 90 Minuten dauert. Kaum vorstellbar, wenn sich ein solches Konzept in naher Zukunft auch einmal mit einer FIFA-Grafikengine realisieren ließe...

Kommentar

Christian Bigge

Auweia, da hat der kleine Kerl etwas angerichtet! Das weniger Wichtige zuerst: der Managerteil. Heart-Line vertraut hier auf die grundlegenden Features, die so ein Fußballmanager eben haben muß. Anstoss 2 bietet sicher mehr Optionen, dennoch fehlt mir eigentlich nichts Entscheidendes. An den Comic-Auftritten der Hauptfigur und dem generellen Look des Programms mag man sich reiben, auch für meinen Geschmack hätte es im Spiel ruhig etwas „gesetzter" zugehen können. Aber wissen Sie was? Diese Kritikpunkte verblassen schon während der ersten Saison zusehends, denn Kurt kreiert nach und nach ein völlig neues Manager-Spielgefühl. Kurt setzt Maßstäbe bei der Spieldarstellung, bisher der Schwachpunkt aller vergleichbaren Produkte. Zum ersten Mal gewinne ich hier den Eindruck, realistischen Fußball in einem Managerspiel erleben zu dürfen, mit allen Facetten, die diesen Sport so auszeichnen. Meine Kicker arbeiten wirklich als Team zusammen, bieten sich an, starten in freie Räume und stellen ohne zu Murren auf Bundes-Bertis Pressing um, wenn ich es von ihnen verlange. Oh, wie ist das schön! Ehrlich, wer sich da noch über die Spielgrafik aufregen sollte, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen.

Kommentar

Christian Sauerteig

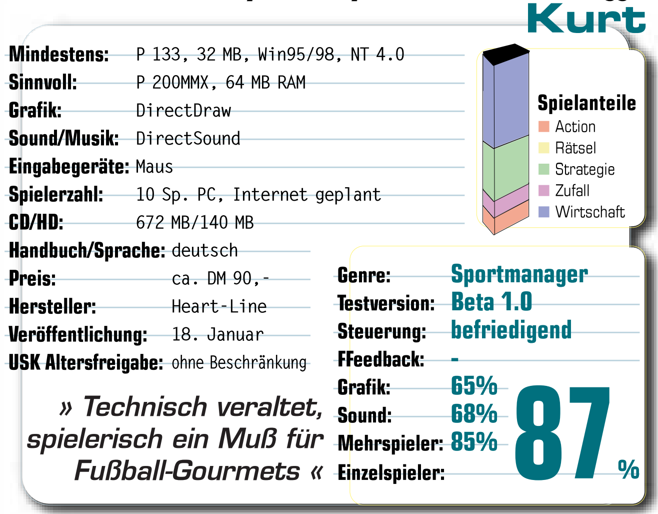
Die für Fußballfans lästige Winterpause ist beendet! Wenn die Urväter der Bundesliga-Manager-Serie etwas anpacken, war es bisher immer ein Erfolg. Und auch mit Kurt wird das garantiert nicht anders werden. Jahrelang habe ich auf realistischen Fußball in einem Fußballmanager warten müssen, aber wenn ich mir das angucke, was Heart-Line in dieser Hinsicht auf die Beine gestellt hat, dann hat sich das Warten mehr als gelohnt. Meine Spieler sollen mehr über die Außenbahnen spielen und hohe Flanken in den Strafraum schlagen? Kein Problem, zwei Mausklicks genügen und sofort wird meine Änderung sichtbar - klasse! Gut, die Grafik der Spieldarstellung ist nicht mit der Engine eines FIFA Soccer vergleichbar und auch die Comic-Grafik ist vielleicht nicht jedermanns Geschmack, wer sich aber an diesen Kleinigkeiten nicht stört, kauft mit Kurt einen Fußballmanager, der Ascarons Anstoss 2 locker das Wasser reichen kann, auch wenn der Managerteil nicht ganz so üppig ausgefallen ist.

Der Weg ist das Ziel

In den Menüs verzichtet Heart-Line auf so viel Textkolonnen wie möglich. So finden sich in den Untermenüs, die Sie allesamt mit maximal zwei Klicks erreichen können, zahllose Icons im quietschig-bunten Comicstil. Eine zweistufige Onlinehilfe erklärt jeden Knopf, dennoch könnte man zu Beginn schier verzweifeln, so viele Schaltflächen springen dem gestreßten Auge entgegen. Doch keine Sorge, nach spätestens einer Saison werden Sie die Benutzerführung zu schätzen wissen. Besonders der Aufstellungs-Bildschirm erlaubt einen sehr guten Überblick über den Kader. Einzelne Spieler ziehen Sie einfach per Drag & Drop auf Positionen, ein Klick mit der rechten Maustaste öffnet zudem ein Kontextmenü, über daß Sie z.B. Spezialaufgaben zuweisen können. Zig Filter- und auch Automatikfunktionen erleichtern die Suche nach bestimmten Spielertypen, zehn Aufstellungen können gespeichert werden und, und, und... Im Multiplayer-Modus dürfen zehn Manager an einem PC gegeneinander antreten, eine Internet-Online-Liga ist geplant. Ein- und Austiege in ein laufendes Spiel sind jederzeit möglich. Vereinswechsel übrigens auch, allerdings können Sie nur innerhalb Deutschlands wechseln, die Angebote richten sich dabei nach Ihrem bisherigen Karriereverlauf. Kurt weist einem scheinbar festgefahrenen Genre den Weg ins nächste Jahrtausend. Alle Programmberechnungen werden durch die einzigartige Spieldarstellung transparent und nachvollziehbar. So macht „managern" wieder Spaß!

Christian Bigge

Kurt



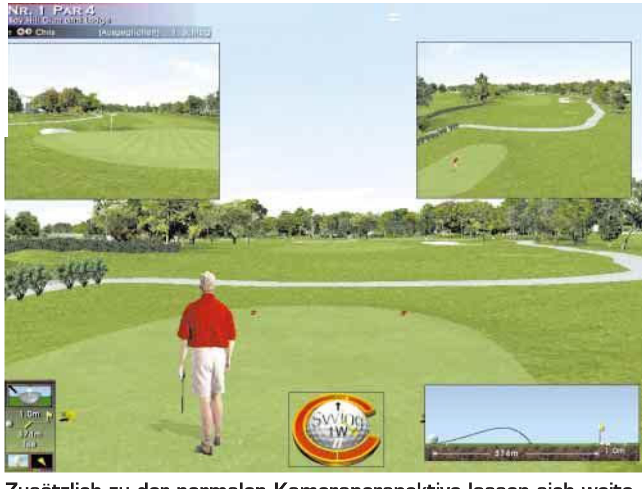
Mindestens:	P 133, 32 MB, Win95/98, NT 4.0
Sinnvoll:	P 200MMX, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	10 Sp. PC, Internet geplant
CD/HD:	672 MB/140 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Heart-Line
Veröffentlichung:	18. Januar
USK Altersfreigabe:	ohne Beschränkung

Genre:	Sportmanager
Testversion:	Beta 1.0
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	65%
Sound:	68%
Mehrspieler:	85%
Einzelspieler:	87%

» Technisch veraltet, spielerisch ein Muß für Fußball-Gourmets «

Die neue Golfklasse

Was dem Fußballfan sein FIFA Soccer und dem Eishockey-Anhänger sein NHL Hockey, das ist dem passionierten PC-Golfer seit Jahren sein Links LS von Access. Ob auch die neueste Version der erfolgreichen Golfspiel-Serie gegenüber der Konkurrenz unter Par bleibt und einen neuen Golfrausch einläutet?



Zusätzlich zu der normalen Kameraperspektive lassen sich weitere Blickwinkel optional hinzuschalten - sehr schön!

Zugegeben, es ist schon beeindruckend, wie sich Access' erfolgreiche Golfreihe seit Jahren an der Spitze der Golfsimulationen hält und selbst gegen solch renommierte Software-Schmieden wie beispielsweise EA Sports seinen Platz an der Sonne behauptet. Und auch mit der diesjährigen Links LS-Version will Access, das seine ersten Golfsimulationen bereits Ende der 80er Jahre auf dem Commodore C64 und dem Amiga veröffentlichte, das Gesetz der Serie aufrechterhalten.

Schlagfertig

Zahlreiche Verbesserungen und Ergänzungen versprachen die Designer des Programms im Vorfeld, und tatsächlich, sie haben bei weitem nicht zu viel versprochen. Eine der auffälligsten Neuerungen sind zwei neuartige Schlagvarianten, welche die bisherige, klassische Zwei-Klick-Steuerung sinnvoll ergänzen sollen. Da wäre zum einen die von Konkurrenzprodukten bereits bekannte Drei-Klick-Steuerung, die ebenso wie die klassische Zwei-Klick-Variante ein gutes und sicheres Handling ermöglicht. Gerade zu revolutionär hingegen die neue PowerStroke-Schlagvariante:
Hierbei ziehen Sie Ihre Maus zum Schwungholen nach rechts und dann schnell oder langsam, je nach gewünschter Geschwindigkeit und Schlagweite, wieder zurück nach links. Aber das war noch nicht alles: Treffen Sie mit Ihrem Schläger nun den Golfball (was gar nicht so leicht ist), müssen Sie nun noch mit einem rechtzeitigen Druck auf die linke Maustaste den Schlagwinkel und damit die Flugbahn des Balles bestimmen. Klingt arg kompliziert, ist es auch. Erst nach längerer Übungszeit stellen sich bei dieser Schlagvariante Erfolge ein, was den PowerStroke allenfalls für absolute Golfprofis interessant gestaltet. Ansonsten ist die Steuerung aber über jeden Zweifel erhaben.
Auf den insgesamt vier mitgelieferten CDs sind nicht nur acht Golfer mit von der Partie, vielmehr wurde sehr viel Wert auf die vier Kurse gelegt, von denen immerhin drei komplett neu sind! Aber selbst der bekannte Latrobe Country Club, inklusive Golf-Profi Arnold Palmer, ist nicht nur einfach auf den neuesten Stand gebracht worden. Denn nun haben Sie zusätzlich die Möglichkeit zwischen verschiedenen Jahreszeiten, wie Sommer und Herbst, zu wählen. Die neu-

Launische Zuschauer verfolgen jeden Ihrer Schläge und sorgen für die richtige Turnier-Atmosphäre.

Die fotorealistische Landschaftsdarstellung setzt mit echten 3D-Objekten neue Maßstäbe.

Die Animationen der acht Golf-Profis sind aus digitalisierten Videoaufnahmen entstanden.



Vor jedem Schlag zeigt Ihnen Ihr Caddy auf Wunsch das Grün aus der Vogelperspektive.

en Kurse sind zum einen der verregnete, schottische St. Andrews Links Old Course, zum anderen der mit Dauer-Sonnenschein gesegnete Entrada at Snow Canyon in Utah sowie der Arnold Palmers Bay Hill Club & Lodge bei Florida. Alle Kurse werden anhand kurzer Videos vorgestellt, ein Caddy versorgt Sie vor jedem Loch mit sinnvollen Spieltips.

Kommentar

Christian Sauerteig

Allererste Sahne! Links LS 99 ist wie ein Hole-in-One bei starkem Gegenwind und bescheidenen Sichtverhältnissen. Was das Entwickler-Team hier auf die Beine gestellt hat, ist wirklich beeindruckend. Wieder einmal ist es Access gelungen, die Meßlatte im Genre ein Stückchen höher zu setzen! Wozu denn eine 3D-beschleunigte Golfsimulation, wenn das ganze fotorealistisch bei Auflösungen von bis zu 1800 mal 1440 Bildpunkten sehr viel besser und realer aussieht? Auch die Sound-Ausgabe verdient das Prädikat exzellent und ist zweifelsohne das beste, was ein Golfspiel bisher zu bieten hatte. Und selbst die hervorragende Ballphysik, an der sich die Konkurrenz seit Jahren die Zähne ausbeißt, hat noch einmal ein gelungenes Feintuning genossen. Den sehr guten Eindruck runden die brillanten Multiplayer-Optionen sowie die drei neuen Kurse ab. Genug der Lobhudelei? Okay, ein Anlaß zu ein klein wenig Kritik bieten die teilweise eingefrorenen Zuschauer und die gewöhnungsbedürftige PowerStroke-Schlagvariante. Aber derartige Kleinigkeiten ändern nichts an der Tatsache, daß Links LS 99 die zur Zeit beste Golfsimulation ist.

Putt, Putt, Putt

Haben Sie sich für einen der zahlreichen Spielmodi entschieden oder ein Spiel nach Ihren eigenen Regeln erstellt und sich einen Kurs ausgeguckt, geht es endlich aufs Grün. Die Qualität der fotorealistischen Landschaftsgrafiken mit echten 3D-Objekten hat noch einmal einen Schritt nach vorne gemacht. Auch sind jetzt nicht nur Ihre Konkurrenten auf dem Fairway anzutreffen, sogar Zuschauer wohnen Ihren Golfkünsten bei und honorieren Ihre Leistung mit Applaus oder Buh-Rufen. Die Geräuschkulisse ist sowieso recht imposant: Auf jedem der vier Kurse gibt es unterschiedliche Klänge, sei es das Quaken eines Frosches oder das Trällern eines Vogels. Wirklich klasse! Die Menüs - auch im Spiel - sind ordentlich und übersichtlich. Verschiedene Kameraperspektiven lassen sich aktivieren, so daß Sie problemlos drei bis vier Fenster gleichzeitig geöffnet haben können, ohne Einbußen in puncto Übersicht in Kauf nehmen zu müssen.

Bot bei Links LS 98 noch die etwas dürftige Multiplayer-Option Anlaß zur Kritik, so kann



Zu jedem Golfkurs gibt es kleinere Videos, in denen der Platz kurz vorgestellt wird.

davon bei der 99er Ausgabe keine Rede mehr sein. Egal ob an einem PC, im lokalen Netzwerk oder im Internet: Nichts ist mehr unmöglich. Auf dem eigenen Links-Internetserver (http://www.lstour.com) können Sie mit bis zu unglaublichen 1000 Spielern gemeinsam spielen! So macht Golf Spaß.

Christian Sauerteig

Vergleich

Ohne wenn und aber: Links LS behauptet seinen ersten Platz eindrucksvoll. Selbst für Besitzer der Vorgängerversion lohnt sich der Kauf. Auch gut bis sehr gut, im Vergleich zu Links LS aber nur ein zahmes Kätzchen: EA Sports Tiger Woods 99 mit 3DFX-Unterstützung. Am mittlerweile anderthalb Jahre alten PGA Tour Pro nagt merklich der Zahn der Zeit, Grafik und Sound sind – genau so wie bei Sierras DSF Golf – einfach nicht mehr zeitgemäß.

Spiel	Wertung
Links LS 99	92%
Tiger Woods 99	85%
PGA Tour Pro (abgewertet)	79%
DSF Golf (abgewertet)	66%

Links LS 99

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet, PC
CD/HD:	1.676 MB/109-482 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Access/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Sportsimulation
Testversion:	Beta Dezember 98
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	92%
Sound:	86%
Mehrspieler:	93%
Einzelspieler:	92%

>> Ein Meisterwerk! Die derzeit beste Golfsimulation. <<

Test Drive 4x4



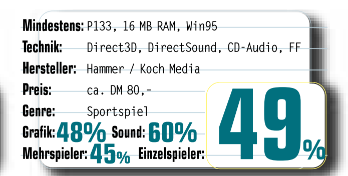
Bereits vor gut zwei Jahren veröffentlichte Accolade eine mäßige Offroad-Version der bekannten Test Drive–Serie. Aber auch die 99er-Version ist eine ziemliche Enttäuschung. 21 Fahrzeuge, die im Laufe des Spiels freigeschaltet werden können, stehen zur Verfügung. Die Rennen finden in sechs Landschaften statt, die aber vom Strecken-Design her - genauso wie das ganze Spiel - technisch und grafisch nicht mehr zeitgemäß sind. **cs**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win95
Technik: 3Dfx, Direct3D
Hersteller: Accolade
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 47% **Sound:** 56%
Mehrspieler: 45% **Einzelspieler:** 41%

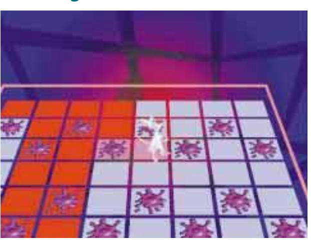
Snow Wave Avalanche



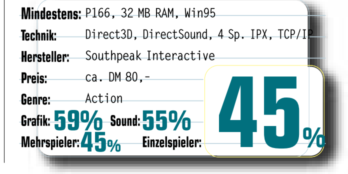
Leider hält sich der virtuelle Snowboard-Spaß in Grenzen: Die Auswahl an verschiedenen Kursen und Spielvarianten ist in Snow Wave Avalanche eher mager, die Grafik zwar schnell, aber doch unzeitgemäß klobig. Immer wieder sorgt die Steuerung für Frust, die gerade auf rasanten kurvigen Abschnitten kaum präzise Manöver zuläßt. Daß auch bei dieser Randsportart auf dem PC deutlich mehr drin ist, bewies kürzlich EA mit Pro Boarder. **ha**


Mindestens: P133, 16 MB RAM, Win95
Technik: Direct3D, DirectSound, CD-Audio, FF
Hersteller: Hammer / Koch Media
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Sportspiel
Grafik: 48% **Sound:** 60%
Mehrspieler: 45% **Einzelspieler:** 49%

Pinky and the Brain



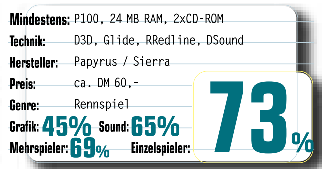
Die Mäuse Pinky und The Brain treten an, um auf quadratischen Spielflächen unter Zeitdruck Labyrinthe mit Hindernissen zu meistern. Mal haben sie mit Leimfallen zu kämpfen, dann wieder dürfen sie versteckte Power-Ups nutzen. Grafisch unspektakulär, zuweilen recht unübersichtlich und schwerfällig zu steuern, verliert das Mäusespektakel trotz Labyrinth-Editor, Multiplayer-Support und netten FMV-Sequenzen schnell seinen Reiz. **ha**


Mindestens: P166, 32 MB RAM, Win95
Technik: Direct3D, DirectSound, 4 Sp. IPX, TCP/IP
Hersteller: Southpeak Interactive
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Action
Grafik: 59% **Sound:** 55%
Mehrspieler: 45% **Einzelspieler:** 45%

Nascar Racing 1999



Die Neuauflage des zwei Jahre alten Nascar Racing 2 geht an den Start. Stock-Car-Freunde beglückt Papyrus mit 35 original Nascar-Strecken und über 60 lizenzierten Fahrern und Wagen. Erstmals sind die Pick-Ups der Craftsman Truck Serie dabei. Die 99er-Editon bietet viele Optionen, hohe Simulationstiefe und anspruchsvolle Steuerung. Leider ist das Gameplay recht zäh und die lahme Grafik paßt keinesfalls mehr zu einem modernen Rennspiel. **jh**


Mindestens: P100, 24 MB RAM, 2xCD-ROM
Technik: D3D, Glide, RRedline, DSound
Hersteller: Papyrus / Sierra
Preis: ca. DM 60,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 45% **Sound:** 65%
Mehrspieler: 69% **Einzelspieler:** 73%

Das Geld liegt auf der Straße

Ein Polizist hat 1.000.000 Dollar in der Lotterie gewonnen. Anscheinend ruft so ein Glück aber Verhaltensstörungen hervor. Dem Burschen fällt nämlich nichts Besseres ein, als sein Geld in illegalen Wettrennen an leichtsinnige Verkehrsrowdys zu verschwenden, aber bitte...

Fakten

- 7 Strecken mit Abkürzungen
- 8 Phantasie-Autos
- 15 Gegnertypen
- Force Feedback

Nach einem gut inszenierten Video-Intro, das Sie in staubige American-Highway-Stimmung versetzen wird, erscheint das Optionsmenü von Ubi Softs neuem Fun-Rennspiel Speed Busters auf dem Schirm. Neben Einstellungsmöglichkeiten für Controller, Sound oder Netzwerkspiel stehen Arcade- oder Meisterschafts-Modus bereit. Bevor jedoch der Spieler ins Renngeschehen entlassen wird, muß er ein schnittiges Automobil aussuchen.

In Speedbusters stehen acht Phantasiewagen zur Auswahl. Diese können mit allerlei Farben und Lackierungen verschönert werden. Zudem will Ubi Soft zusätzliche Wagen und einen Texturen-Editor für weitere Lackverschönerungen via Internet zugänglich machen.

Scharfe Kurven, heiße Öfen

Im Spiel selbst hat es der Gelegenheitsfahrer nicht leicht. Die Arcade-Zeitlimits sind knapp bemessen und um in den Genuß aller Autos und Strecken zu kommen, ist ohnehin die Meisterschaftstour Voraussetzung. Erst hier können weitere Parcours und Vehikel erspielt werden.

Das Bestreben eines jeden Fahrers sollte es natürlich sein, als erster durchs Ziel zu gehen. Schließlich bekommen die schnellsten Wagenlenker Geldprämien von besagten staatlichen Stellen bezahlt. Die Höhe der Zulagen errechnet sich aus Geschwindigkeit bei den Radarmessungen und der Plazierung im Rennen. Mit der Kohle können neue Wagen und nützliche Extras für das Vehikel erworben werden. Zu Beginn sind Sie finanziell allerdings eingeschränkt. Von den 36.000 Credits kann nur ein kleines Auto angeschafft werden. Zusätzliches Nitrogemisch, Reifen, Straßenkarten, Tuning-Upgrades und selbstverständlich Reparaturen sind ebenfalls nicht gerade billig.

Vergleich

Wie bei Nice 2 und NFS 3 geht es bei Speed Busters mehr um den durchgedrückten Bleifuß als um einen Preis für realistische Fahrzeugphysik oder bierernstes Strecken-Design. Leider nimmt sich bei Ubi Softs Racer die Langzeitmotivation deutlich geringer aus, was sicherlich auf das schmalere Shopping-Angebot und die teilweise unfairen Stellen zurückzuführen ist. Test Drive 5 präsentiert sich grafisch deutlich liebloser.

Nice 2	86%
Need for Speed 3	85%
Speed Busters	76%
Test Drive 5	71%





Die zuschaltbaren Anzeigen halten Sie auf dem Laufenden: Rückstand zum Führenden und verbleibende Zeit, Position, Rückspiegel und Tacho mit Drehzahlmesser und Nitrotankanzeige.

Bis zum Totalschaden

Das Beeindruckendste an Speed Busters ist mit Sicherheit die Grafikdarstellung. Selten gab es so schöne Hintergründe und Gags in einem Rennspiel. Wer sich durch alle Widrigkeiten kämpft, wird mit attraktiv gestalteten Rundkursen in Kalifornien, Mexiko, Nevada, Colorado, Louisiana, Kanada und einem geheimen Ort belohnt. Jeder Route hält eine Menge Überraschungen parat. Da fliegen bei Regen plötzlich Kanaldeckel in die Luft, Kinder bewerfen das Auto mit Schneebällen oder ein Hai beißt Stücke einer Holzbrücke weg. Ein besonderen Leckerbissen hat Ubi Soft bei der Darstellung der Fahrzeugschäden eingebaut. An den Wagen kann so ziemlich jedes Teil verbeult und zerstört werden, das der Laie mit Namen benennen kann. Wenn erst einmal Lichter und Scheiben demoliert sowie Stoßstangen, Motorhaube und Kofferraumdeckel auf der Strecke geblieben sind, endet die Kamikaze-Fahrt spätestens mit einem verlorenen Reifen. Die Steuerung ist schnell erlernt und schon bald fliegt das Auto mit Nitroturbo und angezogener Handbremse um die Kurven. Prächtig, daß sich die Schäden nicht nur optisch bemerkbar machen, sondern auch im Lenkverhalten niederschlagen. Leider wurde vergessen, den Wagen ein individuelleres Fahrverhalten zu verpassen und unterschiedliche Fahrbahnbeläge stärker zu berücksichtigen. Das Force Feedback-Gefühl nimmt sich im Vergleich zu anderen Titeln mager aus.

Joachim Hesse



Louisiana: So sehen Autos aus, die bald auf dem Game-Over-Schrottplatz landen. Wer vor dem nächsten Rennen seinen Wagen nicht reparieren läßt, ist chancenlos.



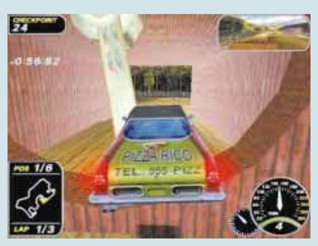
Wer sich für den Arcade-Modus entschließt, kann aus diesem übersichtlichen Menü Wagen, Strecke, Wetter oder Rennweise kinderleicht auswählen.



Bis zu dieser amerikanischen Metropole kommen nur die allerbesten Fahrer.

Geheime Abkürzung

In jeder Strecke hat Ubi Soft zwei bis drei geheime Abkürzungen versteckt, die der Spieler unbedingt ausfindig machen sollte. Sie liegen – auf den ersten Blick nicht sichtbar – oft nur ein wenig abseits des üblichen Weges. Nach ihrer Entdeckung erfordert es trotzdem zum Teil einige Übung und gutes Timing, um die versteckten Hilfen auch nutzen zu können.



Kanada: Vorbei am rotierenden Ventilator.



Mexico: Das Floß bringt uns sicher durch den Wasserfall.



Nevada: Jetzt den Eingang zum Bergwerksstollen treffen.



Kalifornien: Scharf links und durch die Absperrung.

Kommentar

Joachim Hesse

Trotz aller Gags hat „Speedy" einige Mankos. Schwächen beim Strecken-Design machen es dem Piloten unnötig schwer. Kaum komme ich vom Weg ab, zieht der Verfolgertroß an mir vorbei und wer die Abkürzungen nicht kennt, ist verloren. Zahllose Hindernisse verhindern einen reibungslosen Spielablauf und daß kein richtiger Rückwärtsgang existiert, zerrt zusätzlich an den Nerven. Außerdem ist das Aufrüstungssystem für meinen Geschmack etwas zu karg. Die nette Idee mit der Polizei dient leider nur der oberflächlichen Storybeschaffung, hat aber fast keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Doch genug der Schelte. Speed Busters vereinigt klasse Optik mit passender Musik und beschert Fahrern ohne Simulationsanspruch die eine oder andere vergnügliche Stunde.

Speed Busters

Mindestens:	P 166 MMX, 32 MB RAM, 3D-Karte mit min. 4 MB
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, Voodoo2-Karte
Grafik:	Direct3D, GLide
Sound/Musik:	DirectSound, Midi
Eingabegeräte:	Tastatur, Lenkrad
Spielerzahl:	6 Spieler Netzwerk, Internet/Modem
CD/HD:	608 MB/35-335 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK Altersfreigabe:	Ohne Altersbeschr.

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Ausreichend
Grafik:	86%
Sound:	72%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	76%

» Spaß-Renner mit ansehnlichen, aber etwas konfusen Strecken «

Mal wieder auf der Flucht

Mit 350 km/h durch die Innenstadt. Aus dem Radio plärren Pitchshifter und Konsorten, hinter mir höre ich Polizeisirenen. Wer jetzt noch nicht umgeblättert hat, sollte einen Blick auf die folgenden Zeilen wagen. Hoffentlich sind Sie angeschnallt!



Wer kennt noch den alten Chase H.Q.-Automaten? Wie damals kann hier im Cop-Modus Übeltätern nachgestellt werden.



Oben: Die sechs Cup-Rennen.
Unten: Igitt! Bäume aus Pappe.



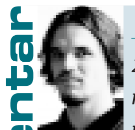
Mittlerweile präsentiert Accolade bereits den fünften Teil der unverwüstlichen Test-Drive-Saga. Noch immer ist es die Aufgabe des Spielers, durch eine ursprünglich nicht für Wettfahrten vorgesehene Umgebung zu brettern und gesetzwidrige Rennen zu gewinnen. Aus diesem Grund ist ihm auch meistens die Polizei dicht auf den Fersen, von der er sich tunlichst nicht überholen lassen sollte. Gurtsünder kontrollieren die Polizeistreifen im Spiel zwar nicht, Geld wollen sie ebenfalls keines, aber wegen rücksichtsloser Raserei gestoppt zu werden ist trotzdem ärgerlich: Die Kontrahenten fahren nämlich gnadenlos weiter.

Abwechslung tut Not

Für das muntere Treiben stehen mehrere Wagen zur Verfügung. Jedes Fahrzeug bietet individuelle Motorgeräusche und eigenständiges Fahrverhalten. Die Steuerung geht auch Anfängern leicht von der Hand, bietet jedoch keine Feinheiten. Die Palette der meist amerikanischen Benzinschlucker reicht vom gemütlichen 1967er Pontiac GTO bis hin zum 1998er Dodge Viper. Modelle vom freundlichen Autohändler nebenan suchen Sie allerdings vergeblich. Die aufgebotenen Strecken sind da schon wesentlich internationaler. Moskau, Tokyo, das englische Newcastle oder die Straßen von San Francisco (aber ohne Michael Douglas) stehen u.a. zur Auswahl. Selbst München darf der Profifahrer unsicher machen. Die Tracks fangen jedoch nur das Ambiente ein und spiegeln die Vorbilder nicht realitätsgetreu wieder. Jede Strecke besitzt ihre Idealspur, die für einen Spitzenplatz gefunden werden muß. Wer genug vom illegalen Raser-Alltag hat, kann auch die Seiten wechseln und garstige Schurken verfolgen oder kurze Sprintrennen fahren. Eine Highscore-Tabelle und die abwechslungsreichen Cup-Rennen, in denen zusätzliche Autos und Strecken freigespielt werden können, sorgen für die Langzeitmotivation.

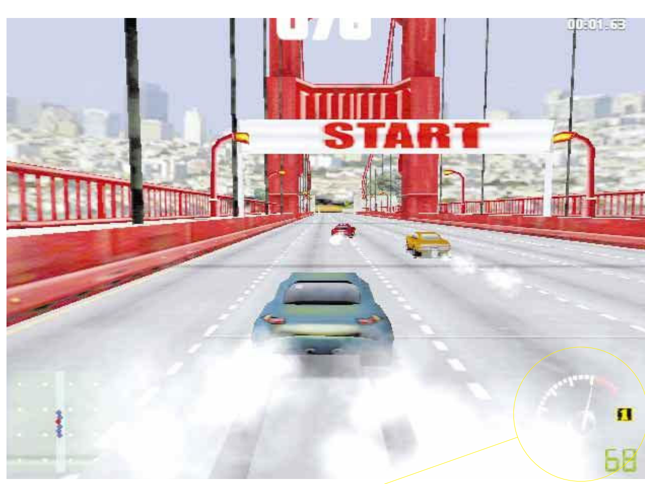
Joachim Hesse

Kommentar

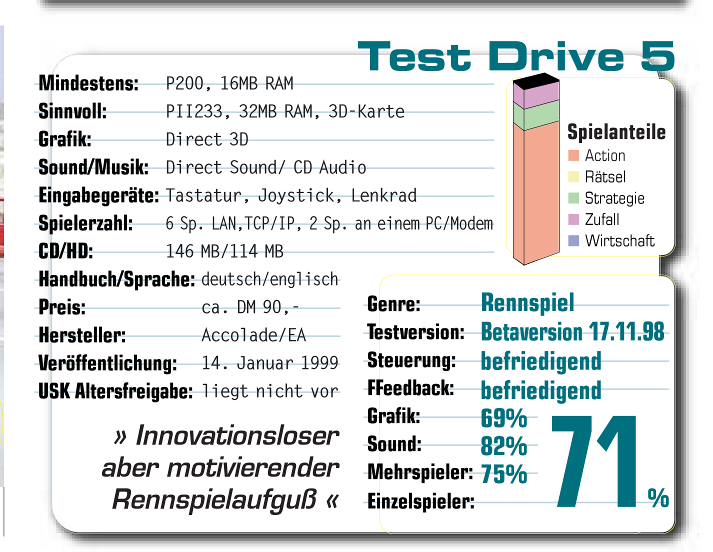


Joachim Hesse

22 Wagen, 18 Kurse, zahlreiche Cup-Modi und ein angemessenes Ansteigen des Schwierigkeitsgrades. Das klänge nicht schlecht, gäbe es nicht die vier Vorgänger, das bessere Need for Speed 3 und das dämliche Fahrverhalten der CPU-Gegner. Die Grafik vermittelt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, doch wird die Fahrt langsamer, bietet sich ein unschönes Bild. Viele Texturen wirken flach, unecht und zu einheitlich. Fehler im Bildaufbau nerven und die Autos tragen keinerlei Schrammen davon. Schade, solche Details hätten den Spaß-Faktor deutlich erhöhen können.



Wer am Start zuviel Gas gibt, läßt die Reifen qualmen. Mit einem Blick auf den Drehzahlmesser wäre das nicht passiert.



Test Drive 5

Mindestens:	P200, 16MB RAM
Sinnvoll:	PII233, 32MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	Direct Sound/ CD Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	6 Sp. LAN,TCP/IP, 2 Sp. an einem PC/Modem
CD/HD:	146 MB/114 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Accolade/EA
Veröffentlichung:	14. Januar 1999
USK Altersfreigabe:	liegt nicht vor

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Betaversion 17.11.98
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	befriedigend
Grafik:	69%
Sound:	82%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	71 %

» Innovationsloser aber motivierender Rennspielaufguß «

Mit Falcon 4.0 wird die erfolgreiche Simulationsserie von MicroProse ins nächste Jahrtausend getragen. Was vor mehr als 10 Jahren unter dem Label Spectrum Holobyte seinen Anfang nahm, versucht mit der neuesten Auflage den Benchmark im Genre der Jet-Simulationen zu setzen.

Majestätische Sachlichkeit

Mehr als sieben Jahre mußte der Falke seit der Version 3.0 ruhen. Daß MicroProse in der Zwischenzeit nicht Däumchen gedreht hat, zeigt jetzt die erste Verkaufsfassung des Falcon 4.0. Zwischenzeitlich mochte manch einer schon gar nicht mehr an eine Fertigstellung glauben, so oft wurde von einem Jahr auf das nächste der Termin verschoben. Aber Totgesagte leben ja bekanntlich länger. Nach der Alpha-Version kam dann Mitte Dezember auch eine laut Hersteller testfähige Beta. Eigentlich rechtzeitig für einen Test in Ausgabe 1/99. Warum haben wir nicht getestet, werden Sie sich jetzt zu Recht fragen. Diese Final-Beta war alles andere als „final“. Die vorliegende deutsche Verkaufsversion hat uns Recht gegeben. Zu viele Kleinigkeiten wurden vor der Pressung der CD-ROMs noch geändert. Einen weiteren Schliff bekam Falcon 4.0 gar erst mit dem Patch auf Version 1.03, der in erster Linie einige Ungereimtheiten im Kampagnenspiel beseitigt.

Fakten

- Drei dynamische Kampagnen
- Komplette koreanische Halbinsel als Fluggebiet
- 31 Trainingseinsätze
- Über 600 Seiten Handbuch
- 1 kg Packung



Grafisch hat man sich bei MicroProse ins Zeug gelegt. Eine AGM-65 Maverick schießt in einem Lichtblitz ihrem Ziel entgegen.

Ready for Take-off

Bevor Sie als Spieler behaupten können, startklar zu sein, wird einige Studien-Zeit vergehen. Zwar können erfahrene Simulations-Fans ohne weiteres abheben und ein paar Runden in der F-16 genießen, aber wer zählbare Erfolge verbuchen möchte, muß sich erst intensiv mit dem Handbuch befassen. Schon bevor Sie Falcon 4.0 auspacken, verheißt das Gewicht der Packung (über 1 kg – wir haben gewogen!) nichts Gutes. Auf mehr als 600 Seiten Handbuch wird der Spieler – so sein Leseeifer dies erlaubt – zum Jetpiloten ausgebildet. Es gibt, soweit ein Zivilist das beurteilen kann, wohl keinen Knopf oder Hebel im Cockpit der echten F-16, der nicht in Falcon 4.0 simuliert und ausgiebig im Handbuch erläutert wird. In 31 Trainingseinsätzen lernen Sie jeden Aspekt der F-16 kennen. Ob Sie nun starten, landen oder an einem Tankflugzeug auftanken wollen – alles wird erklärt. Das Trainings-Szenario müssen

Sogar das Heads Up Display des Piloten ist zu erkennen.

Wie bei fast allen Flugsimulationen beschränkt man sich auf die Darstellung wichtiger Bodenobjekte. Diese sind aber dafür um so schöner. Die Schornsteine speien Rauch und sind mit Antikollisions-Lichtern bestückt.

Vergleich

Mit dem komplexen Kampagnensystem und der herausragenden Optik setzt sich Falcon 4.0 an die Spitze des Genres. DIDs F-22 kann nach einem Jahr technisch kaum mehr mithalten, während Janes' F-15 und IAF nur noch dank der spannenden Missionen als gut bewertet werden können.

Falcon 4.0	81%
F-22 ADF (abgewertet)	78%
F-15 (abgewertet)	76%
IAF (abgewertet)	74%

Sie sich wie folgt vorstellen: Man liest sich eine Lektion durch, lädt dann den dazugehörigen Trainingseinsatz und folgt parallel zum Spiel den Anweisungen im Handbuch. Funksprüche eines Fluglehrers oder eingeblendete Textanweisungen sucht man vergeblich. Außerdem beziehen sich die Trainingseinsätze nur auf die volle Simulationstiefe und erklären nicht, wie sich ein Manöver in geringerer Schwierigkeit bewältigen läßt. In der Packung liegt zwar noch ein Heftchen mit der Aufschrift „Kadettenschule“, das Anfängern einige Grundlagen vermittelt, doch reicht diese 40-seitige Anleitung nicht aus, um in den vollen Genuß des Spiels zu kommen. Wer sich einigermaßen fit fühlt, kann entweder in der Instant-Action fliegen oder sich gleich einer der drei dynamischen Kampagnen widmen. Gewöhnliche Einzelaufträge gibt es bei Falcon 4.0 nicht. Leider haben die Designer auch bei den Missionsbesprechungen gespart. Sie bekommen zwar jede Menge Aufträge zur Auswahl, aber Hintergrund-Informationen müssen Sie sich anhand der in Echtzeit berechneten Einsatzkarte und der Aufklärungsdaten selbst beschaffen. Die Abschlußbesprechung fällt ebenfalls eher dürftig aus. Statt einer kategorischen Bewertung des Einsatzes (Erfolg, Teilerfolg, Mißerfolg etc.) würde eine detaillierte Aufschlüsselung der Leistungen jedem Piloten helfen, aus Fehlern zu lernen.

Brennpunkt Korea

Da Korea nach wie vor ein militärpolitisch heißes Pflaster ist, bekommt das Spiel eine erschreckend reale Atmosphäre. Für Falcon 4.0 wurden drei Kampagnen mit verschiedenen Ausgangspositionen in Korea erstellt. In der ersten Kampagne sind die Koalitionsstreitkräfte im klaren Vorteil und befinden sich nach einem Angriff bereits in der Gegenoffensive. Im zweiten Gefecht nehmen Sie eine

Optische Leckerbissen



Grelle Explosionen mit langsam schwindenden Rauch.



Auf den detailliert texturierten Gebäuden stehen Werbetafeln.



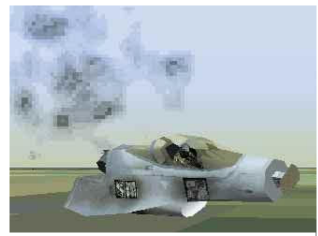
Besonders hübsch: Ein Raketenstart bei Nacht.



Deutlich zu erkennen: Luftverwirbelungen an den Flügeln.



Zwei F-16 im steilen Steigflug direkt nach dem Start mit vollem Nachbrennerschub.



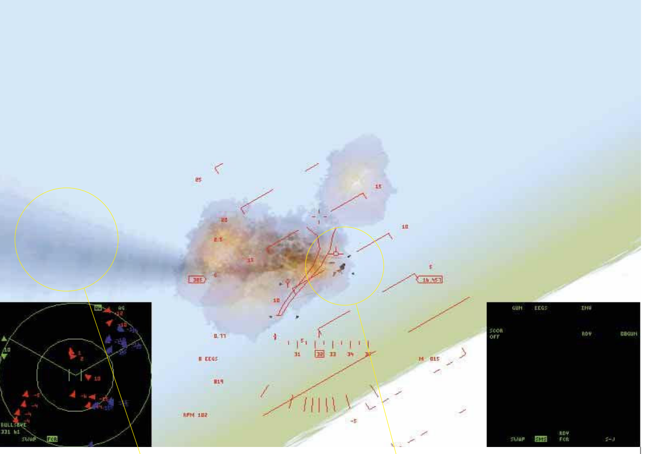
Nach einer Bruchlandung sieht man die zerborstene Kanzel und die abgerissene Nase.



Raketen ziehen Spuren in den Himmel und Trümmerteile von Explosionen fliegen deutlich sichbar nach allen Seiten.



Diese Mig-21 versucht mit harten Flugmanövern und Leuchtkörpern der auf sie abgefeuerten Rakete zu entkommen.



Für diesen nordkoreanischen Jet ist der Krieg vorbei. Man erkennt deutlich die Rauchspuren und sieht einzelne Teile wegfliegen.

Falcon 4.0

PRÜFSTAND

Pro & contra

- ⊕ Detaillierte Boden- und Objektgrafiken
- ⊕ Komplexe dynamische Kampagne mit vielen Informationsquellen
- ⊕ Die bisher realistischste Flugsimulation
- ⊕ Hervorragendes Flugmodell
- ⊖ 600 Seiten Handbuch schrecken Einsteiger ab
- ⊖ Trainingsmissionen nur im Handbuch erklärt
- ⊖ Keine Einzelmissionen
- ⊖ Probleme in der Perspektivenkorrektur

Leistungsmerkmale

Die Mindestangabe des Herstellers (P 166, 32 MB RAM) kann unser Prüfstandergebnis in keiner Weise bestätigen. Um mit Falcon 4.0 auch nur annähernd vernünftig fliegen zu können, sollte Ihrem PC mindestens ein Pentium II das Leben einhauchen, da es auch erst mit dieser CPU zu einer spürbaren 3D-Beschleunigung kommt. Besitzer eines Power VR-Chipsatzes müssen auf beschleunigte Grafiken verzichten, da kein Frame-Buffer zur Verfügung steht. Um auch mit kleineren CPUs und weniger als 128 MB Arbeitsspeicher noch einigermaßen flüssige Reaktionen aus der F-16 hervorzuzaubern, sollten – selbst bei Vollinstallation – mindestens noch 200 MB Speicherplatz für temporäre Auslagerungsdateien auf Ihrer Festplatte verbleiben. Aber auch die programminternen Grafik-Einstellungen lassen Spielraum, um die Leistungsfähigkeit der Simulation zu verbessern. Ansatzpunkte sind hier in erster Linie die Schieberegler für Objektdichte und Spielersichtfeld, die auf unterster Stufe den Spielgenuß kaum schmälern.

Bildauflösung 640x480

Legende: Inkompatibel / Kaum spielbar / Noch spielbar / Gut spielbar / Optimal spielbar

Grafikkarte	P200 MMX/32	AMDK6-2/64	P300/64	P400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Noch spielbar	Noch spielbar	Optimal spielbar
Riva 128 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Matrox G200 8 MB – AGP	Nicht getestet	Gut spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	Nicht getestet	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Riva TNT 16 MB – AGP	Nicht getestet	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	Noch spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo 2 12 MB – PCI	Noch spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar

Bildauflösung 800x600

Legende: Inkompatibel / Kaum spielbar / Noch spielbar / Gut spielbar / Optimal spielbar

Grafikkarte	P200 MMX/32	AMDK6-2/64	P300/64	P400/64
ATI Rage Pro 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Kaum spielbar	Noch spielbar	Optimal spielbar
Riva 128 4 MB – PCI	Kaum spielbar	Kaum spielbar	Noch spielbar	Optimal spielbar
Matrox G200 8 MB – AGP	Nicht getestet	Noch spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Banshee 16 MB – AGP	Nicht getestet	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Riva TNT 16 MB – AGP	Nicht getestet	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar
Voodoo Graphics 4 MB – PCI	Inkompatibel	Inkompatibel	Inkompatibel	Inkompatibel
Voodoo 2 12 MB – PCI	Kaum spielbar	Gut spielbar	Optimal spielbar	Optimal spielbar

Sound & Musik

In den Menüs stimmt ein fetzig-militärischer Soundtrack den Spieler auf die kommenden Luftkämpfe ein. Die Musik schafft eine Stimmung wie bei bekannten Jet-Filmen wie z. B. Topgun. Einmal im Cockpit, ist für Musik kein Platz mehr. Statt dessen bekommt der Spieler am laufenden Band Funksprüche und Cockpitmeldungen zu hören. Der ständige Funkkontakt sorgt für eine sehr dichte Atmosphäre. Ein Kritikpunkt: Wenn man schon auf 100% Realität setzt, sollten Funksprüche und vor allem Warnmeldungen im Cockpit nicht ins Deutsche übersetzt sein. So plärrt das automatische Warnsystem: „Höhe, Höhe, Höhe“, wenn Sie zu nah am Boden sind. Sogar in deutschen Kampfmaschinen bekommen Sie in Wirklichkeit „Pull up“ zu

Installation

Kompakt – 150 MB
Es werden nur notwendige Programmdateien installiert.
– Nicht empfehlenswert

Voll – 545 M
Es wird alles installiert
– Empfehlenswert

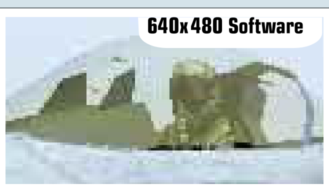
Standard – 310 MB
Es werden alle Objekte installiert, Gelände und Filme bleiben jedoch auf der CD zurück.
– Bedingt zu empfehlen

Ladezeiten, gemessen mit einem 24xCD-ROM:
- Kompakt: Langsam
- Standard: Langsam
- Voll: Mittel



Grafik

Während sehr frühe Betaversionen noch Auflösungen bis 1.600x1.280 unterstützten, ist in der deutschen Verkaufsversion v1.03 nach 800x600 Schluß. Probleme in der Darstellung des Cockpits veranlaßten die Entwickler, diese Option nicht freizugeben. An einem entsprechenden Patch wird bereits gearbeitet. Unter Vollauslastung der Grafik-Optionen sieht Falcon 4.0 wirklich bildschön und atemberaubend realistisch aus. Selbst im unbeschleunigten Software-Modus macht die Simulation noch eine sehr gute Figur, was sich allerdings in einem kaum zu stillendem CPU-Hunger bemerkbar macht.


640x480 Software


800x600 Software


640x480 Direct3D


800x600 Direct3D


640x480 Glide


800x600 Glide

Verteidigerrolle ein und im letzten und schwersten Szenario sind die feindlichen Truppen bereits tief nach Südkorea hinein vorgestoßen. Neben den beiden direkten Kontrahenten Nord- und Südkorea und den USA können auch Rußland, China und Japan in den Konflikt eintreten. In der dynamischen Kampagne hat der Spieler die Möglichkeit, das gesamte Kriegsgeschehen anhand von Nachrichten und strategischen Informationen zu verfolgen. So kann jederzeit abgefragt werden, wie sich das Kräfteverhältnis entwickelt, welche strategisch wichtigen Ziele getroffen wurden und wie es um die eigene Staffel bestellt ist. Das Hauptquartier gibt konstant neue Aufträge, die der Spieler entweder selbst fliegt oder den KI-Piloten überläßt. Ist ein Auftrag angenommen, folgt eine normale Mission. Sie haben jedoch auch die Wahl, in eine F-16 zu „springen“, die bereits unterwegs ist. So kann man sich lange Anflugzeiten sparen.

Schön wie nie – die Optik

Falcon 4.0 ist der mit Abstand komplexeste Jetsimulator für den PC und besticht obendrein noch mit schönen Bildern. Alle Landschaftsarten sehen durch die Verwendung detaillierter Bodentexturen sehr realistisch aus, und wirken nicht – wie bei anderen Genrevertretern – wie ein Flickenteppich. MicroProse ist sogar soweit gegangen, aufgewirbelten Staub am Boden einzubinden. Ähnlich gut sehen die Spuren von Bodenangriffen aus. Vor sich hin qualmende Ruinen zeugen von erfolgreichen Bombentreffern. Unverständlich ist aber, weshalb Programmierer die Auflösung auf maximal 800x600 Pixel limitiert haben. In unseren frühen Beta-Versionen waren auf entsprechenden Rechnerkonfigurationen selbst 1.600x1.280 Bildpunkte flüssig

So spielt sich Falcon 4.0

Anhand einer Standard-Feldzugmission wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie einen typischen Einsatz in Falcon 4.0 erleben.

1



In der Kommandozentrale suchen Sie sich zunächst einen der Aufträge aus, der Ihrem Geschmack entspricht. In diesem Fall fliegen vier F-16 (zwei Bomber, zwei Geleitschutz) einen Angriff auf eine nordkoreanische Fabrik.

2



Nachdem Sie die Erlaubnis zum Anrollen erhalten haben, setzt sich der Verband in Bewegung. Hier muß vorsichtig gefahren werden, um Kollisionen zu vermeiden. Wer nicht schnell genug vom Boden kommt, wird vom Tower gerügt.

3



Auf dem Weg zum Einsatzgebiet kreuzen nordkoreanische Mig 29 den Flugweg. Der Begleitschutz hat bereits zwei Maschinen abgeschossen und die letzte Mig hat schon einen Raketentreffer eingesteckt. Kurzerhand entscheiden Sie sich, den Gegner zu verfolgen.

4



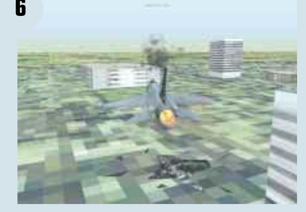
Um die wertvollen Raketen zu sparen, verfolgen Sie die angeschlagene Mig mit der Bordkanone. Der Pilot versucht zu fliehen, wird aber dann von einer gezielten Salve vom Himmel geholt. Leider haben Sie bei der Verfolgung den Anschluß an den Schwarm verloren.

5



Durch die veränderte Flugroute finden Sie sich plötzlich über einem nordkoreanischen Luftstützpunkt wieder. Die Flak feuert aus allen Rohren. Glücklicherweise sind Sie dem Beschuß ohne Schaden entkommen und können wieder zu Ihrem Schwarm aufschließen.

6



Nach erfolgreichem Bombenabwurf am Ziel gehen Sie zur Erfolgskontrolle in den Tiefflug. Ein Blink aus der Kanzel zeigt, daß der Angriff ein voller Erfolg war – das Ziel ist nur noch ein vor sich hin rauchender Krater. Der Treibstoff wird knapp – Zeit für den Rückflug.

7



Am Heimatstützpunkt erhalten Sie Anweisungen für die Landung. Der Luftraum ist voll und alles muß nach Plan laufen. Wer die Befehle mißachtet, findet oft eine blockierte Landebahn vor und muß durchstarten.

8



Anhand der Aufklärungsdaten beobachten Sie den Kriegsverlauf. Oben sehen Sie, daß die Alliierten der nordkoreanischen Luftwaffe zugesetzt haben. Wenn es weiterhin so läuft, ist der Krieg bald entschieden.

Kommentar – Christian Sauerteig

Wer sich bei Flugsimulationen immer gefragt hat, warum eine Pilotenausbildung mehrere Jahre dauert, wird bei Falcon 4.0 merken, daß die Beherrschung eines Kampfjets nicht nur aus Steuerknüppel bewegen und Feuerknopf drücken besteht. Ich frage mich jedoch, wer – eine kleine Zahl von Hardcore-Fans einmal ausgenommen – am PC wirklich zum Kampfpiloten ausgebildet werden will. Für Simulationsanfänger und ungeduldige Spieler ist dieses Spiel weiß Gott nichts! Wer jedoch möglichst realistisch durch die Lüfte streifen will und gerne liest, kann sich mit Falcon 4.0 Monate und Jahre beschäftigen. Meiner Meinung nach wurde etwas zu fest an der Realitätsschraube gezogen und dabei vergessen, daß es sich um ein Spiel handelt, das Spaß machen soll.

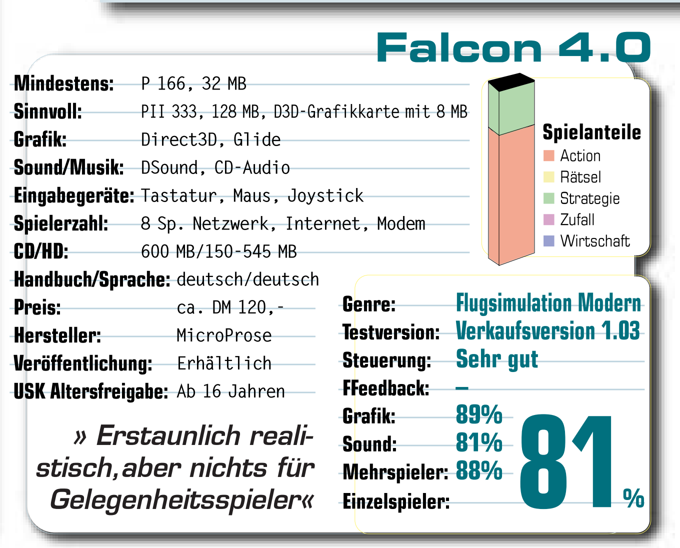
spielbar. Allerdings wiesen dann das 2D-Cockpit und die HUD-Anzeige Fehler auf (siehe auch Prüfstand – Grafik). Neben der tollen Optik sorgt auch der rege Funkverkehr für eine dichte Atmosphäre. Konstant hört man die Funkmeldungen anderer Einheiten. Aktiv kann der Spieler mit dem Aufklärungs- und Koordinationsposten im AWACS, dem Tower, seinem Schwarm oder Wingman und dem Tankflugzeug kommunizieren. Falcon 4.0 ist aus Simulationssicht ohne Frage das zur Zeit umfangreichste Produkt am Markt und sieht obendrein noch hervorragend aus. Realitäts-Puristen mit entsprechender Hardware-Ausstattung können ohne weiteres zuschlagen, wer mehr Action als Realität sucht, ist hier auf jeden Fall an der falschen Adresse.

Christian Müller

Kommentar – Christian Müller

Herrje! Das wiegt im wahrsten Sinne des Wortes schwer. Einerseits ist Falcon 4.0 der akkurateste Simulator in Sachen Flugmodell, Kampagnenberechnung und Landschaftsdarstellung. Andererseits werden weniger erfahrene PC-Piloten mit den zähen Trainingsmissionen, dem kryptischen Air-Force-Jargon sowie der wenig motivierend präsentierten Spieler-Karriere auf eine harte Geduldsprobe gestellt. Haben Sie aber die hohen Einstiegshürden genommen, sagt Ihnen eine nüchtern trockene Spielatmosphäre zu und haben Sie sogar Lust und Zeit, sich in die komplexe Steuerung eines Kampfjets einzuarbeiten, ja, dann kann Falcon 4.0 Spielspaß entfalten. Für Otto-Normal-Spieler ist es aber eine Nummer zu groß. Da krankt ein Genre an seinem Anspruch. Natürlich streben Flugsimulationen nach größtmöglichem Realismus, aber muß deswegen der Spielspaß auf der Strecke bleiben?

Falcon 4.0



Mindestens:	P 166, 32 MB
Sinnvoll:	PII 333, 128 MB, D3D-Grafikkarte mit 8 MB
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet, Modem
CD/HD:	600 MB/150-545 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 120,-
Hersteller:	MicroProse
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Genre:	Flugsimulation Modern
Testversion:	Verkaufsversion 1.03
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	89%
Sound:	81%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	81 %

» Erstaunlich realistisch, aber nichts für Gelegenheitsspieler«

Die Versuchung DVD



Die Mischung aus Hollywood-Eops und Psychotest vermag auch in der DVD-Version angenehm zu unterhalten. Anhand einer Spielfilmhandlung, zu der Ihnen dann Fragen gestellt werden, ermittelt das Programm ein Profil Ihrer Persönlichkeit, welches erstaunlich vielfältig ausfallen kann. Aber Vorsicht: Rätsel dürfen Sie hier nicht erwarten. Die Mimen John Hurt und Co. werden dank der ROM-Technik entsprechend brilliant in Szene gesetzt. **cb**

Mindestens: P 133, 16 MB, Win95, DVD-ROM
Technik: DirectDraw, MPEG2, DirectSound, AC 3
Hersteller: Aftermath Media
Preis: ca. DM 100,-
Genre: Interaktiver Film
Grafik: 85% **Sound:** 80%
Mehrspieler: — % **Einzelspieler:** 76%

Dragon's Lair DVD



Nicht Tod zu kriegen, diese Zeichentrick-Saga um den Ritter Dirk. Nachdem die von Don Bluth (Feivel!) gezeichnete Fantasy-Geschichte bereits vor einem Jahrzehnt auf dem Amiga Premiere feierte, ist es nicht verwunderlich, daß die technisch magere und spielerisch armseelige DVD-Version heutzutage enttäuscht. Lediglich ein paar Joystickbewegungen werden von Ihnen erwartet, um z.T. unfaire Fallen zu umgehen. Finger weg von diesem Schrott! **cb**

Mindestens: P 200, 16 MB RAM, Win95, DVD-ROM
Technik: DirectDraw, MPEG2, DirectSound, AC3
Hersteller: Digital Leisure
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Action-Adventure
Grafik: 55% **Sound:** 80%
Mehrspieler: — % **Einzelspieler:** 25%

Future Cop L.A.P.D.



Sie schlüpfen in die Rolle eines Polizisten des 21. Jahhunderts mit der Aufgabe die Kriminalität in Los Angeles zu bekämpfen. Ausgestattet mit einem Polizeifahrzeug, das sich von einem Kampfroboter in ein Hovercraft verwandelt, gehen Sie auf Verbrecherjagd. Dabei stehen Sie in Funkkontakt mit Ihrer Einsatzzentrale, die Ihnen Anweisungen gibt. Grafik und Sound verstehen, zu gefallen, aber leider sind die acht Levels viel zu schnell durchgespielt. **cs**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik: 3Dfx, Direct3D, DirectSound, MIDI
Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 71% **Sound:** 82%
Mehrspieler: 70% **Einzelspieler:** 68%

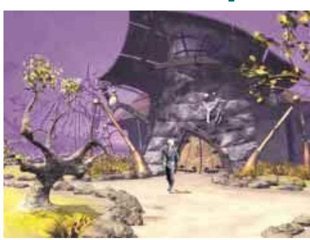
Hesperian Wars



Die vier Rassen der Giganten, Magier, Druiden und Pygmäen schlagen und zaubern sich eintönig durch die 100 Missionen dieses WarCraft-Klons. Sie steuern die Mannen aus der Vogelperspektive über detailarmes Terrain, nutzen Gebäude zum Upgraden und sammeln Extras auf. Hesperian Wars wirkt veraltet und bietet im Leveldesign kaum Aufregendes – im Gedächtnis haften bleiben lediglich die dürftigen Grunzlaute der Einheiten. **ha**

Mindestens: P133, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Modern Games
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Echtzeit-Strategie
Grafik: 40% **Sound:** 19%
Mehrspieler: 33% **Einzelspieler:** 33%

LIATH World Spiral



Nicht nur in der Fantasy-Stadt Azeretus gehen die Uhren anders, sondern auch bei den Entwicklern des Render-Adventures. Die auf Items und Zaubersprüchen basierenden Puzzles sind konventionell und auch technisch gibt´s an dem Spiel manches zu bemängeln: staksige Animationen, unausgewogener Sound und ein umständliches Interface gehören zu den Schwachpunkten des nicht mehr zeitgemäßen Programms. **ha**

Mindestens: P 133, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Project Two
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Adventure
Grafik: 48% **Sound:** 33%
Mehrspieler: — % **Einzelspieler:** 36%

Pro Pilot 99



Erst ein halbes Jahr nach der US-Version erscheint die deutsche Fassung von Sierras Pro Pilot. In unserem Test in der Ausgabe 9/98 kritisierten wir die dürftige Grafik-Engine ohne 3D-Beschleunigung. Die jetzige Version bietet spielerisch nichts neues, unterstützt aber immerhin 3D-Karten. Nichtsdestotrotz haut die Grafik-Engine nach wie vor keinen vom Hocker, selbst bei einem PII leidet der dröge Fluglehrgang an der ruckeligen Darstellung. **cs**

Mindestens: P133, 16 MB RAM, Win95
Technik: Direct3D, DSound, Joystick
Hersteller: Sierra
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Sportspiel
Grafik: 59% **Sound:** 79%
Mehrspieler: — % **Einzelspieler:** 59%

Thunder Brigade



In einem von 20 Hoverpanzer-Typen ballern Sie sich mit sechs Waffentypen durch 30 Missionen in zwölf Welten, folgen Wegpunkten, befehligen Wingmen und erledigen die üblichen Jobs. Die grobe Grafik vermittelt höchstens mal Hochgefühle, falls man sich dafür begeistern kann, daß die alles bestimmenden Voxel-Berge hin und wieder die Farbe wechsel. Zum Überfluß schläft einem wegen der 0815-Story schnell der Ballerdaumen ein. **hfr**

Mindestens: P100, 32 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 25% **Sound:** 47%
Mehrspieler: 28% **Einzelspieler:** 28%

Western Front



In der Rolle eines Offiziers der Alliierten oder Achsenmächte kommandieren Sie Soldaten durch nachgestellte Schlachten des 2. Weltkriegs. 40 Szenarien und acht Kampagnen behandeln die wichtigsten Kriegsschauplätze an der Westfront. Der zweckmäßigen Grafik mangelt es an verzierenden Details. Originale Marschmusik aus der Zeit dient als akustische Untermalung. Größte Schwäche von Western Front ist die zu komplizierte Steuerung. **ag**

Mindestens: P 133, 32 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Talon Soft/Empire
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Strategie
Grafik: 60% **Sound:** 57%
Mehrspieler: — % **Einzelspieler:** 64%

Kühle Flügel aus Stahl

Die U.S.S. Nimitz und die Navy-Piloten der Elite-Schule Top Gun sind wieder im Dauereinsatz. Ein durchgeknallter russischer General, Waffenbewegungen im Irak und der Kampf gegen die kolumbianische Drogenmafia sorgen für Streß.


Nicht nur die Darstellung des russischen Eismeeres wirkt eintönig und flach.


Das spartanische 2D-Cockpit zeigt wie sehr die Bedienung der F/A-18 vereinfacht wurde.


Bereits aus großer Entfernung sind die Ziele im Heads Up-Display gekennzeichnet.


Die eckige Optik des Jets zeigt wie wenig Polygone die Grafik-Enfine verwendet.

In der Rolle des Heißsporns Maverick katapultiert Sie Microprose mit der F/A-18 direkt von der Startrampe in das Geschehen. Die Einsatzbeschreibungen fallen knapp aus, dafür werden die Ziele mit einer Kamerafahrt in der Grafik-Engine gezeigt. Das Wegpunkte-System ist recht unütz, da Sie sich bereits nach wenigen Sekunden Flugzeit mitten im Zielgebiet befinden. Über die Hälfte der Missionen sind in einem Zeitlimit zu absolvieren. Beispielsweise stehen Maverick zehn Minuten zur Verfügung, um Raketen-Startrampen zu zerstören. Nach bester "Checkpoint-Manier", bekannt aus Arcade-Rennspielen, können Sie sich aber durch die Zerstörung von Kraftwerken oder Kommandozentralen eine Zeitgutschrift erkämpfen. Sie merken, Hornets Nest will keine übertrieben realistische Flugsimulation sein. Entsprechend einfach ist auch die Flugsteuerung ausgefallen, die bestenfalls noch mit dem Adjektiv simulationsnah belegt werden kann. Der Einsatz der Geschütze und der Radarmodi beschränkt sich schließlich auf die Auswahl der Waffe und des Zieles sowie dem Drücken des Feuerknopfes. Spätestens jetzt ist klar, daß sich Hornets Nest eher an actionliebende Gelegenheitsflieger, denn an Flugsimulations-Experten wendet.

Abenteuer vermißt

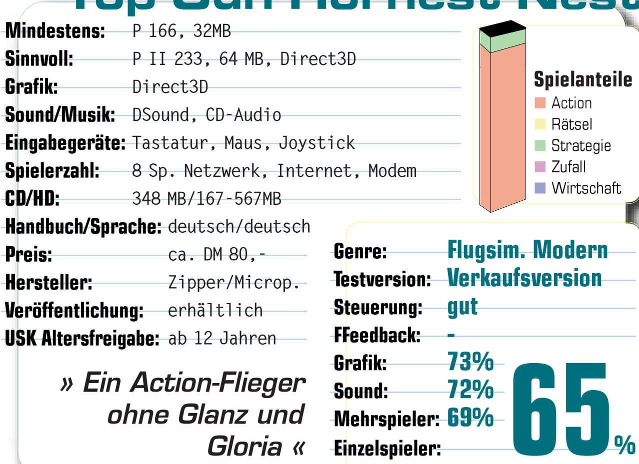
Vor und nach jeder Kampagne erhalten Sie jeweils kurze Videosequenzen. Die je zehn Missionen in den drei Kamapgnen sind im Grunde nur aneinandergereiht. Eine Forterzählung der Hintergrundgeschichte findet lediglich im nächsten Briefing statt. Ein Mangel an Atmosphäre resultiert auch aus der Präsentation des Spieler-Charakters Maverick. Zwar gibt es nach jedem Einsatz eine detaillierte Aufstellung über Abschüsse und Trefferquoten, aber eine Addierung der eigenen Leistungen in einer Art Pilotenkarriere oder Personalakte fehlt. Die Grafik-Engine unterstützt alle Bildauflösungen von 3D-Karten via Direct3D, ist aber wenig detailliert, bietet kaum Spezialeffekte, wirkt eintönig und eckig. Ärgerlich ist die umständliche Konfiguration. Wollen Sie die Auflösung oder den Grafiktreiber ändern, können Sie dies erst im Spiel vornehmen, das dann komplett neu gestartet werden muß.

Christian Müller


Der russische General Martikov versucht zu fliehen. Aber Maverik kann dessen MIG-29 noch auf der Startbahn abfangen.

Kommentar — Christian Müller

Wo ist der überraschende Start der Alarmrotte auf Deck? Das Fiebern auf den nächsten Einsatz? Die motivierenden Videosequenzen? Hornets Nest kann nur in Grundzügen an die Spielspaß-Qualitäten des Vorgängers "Top Gun" anknüpfen, der mit den „US Navy Fighters" zu meinen Lieblings-Fliegern seit Strike Commander zählte. Zwar sind die Aufträge der Elite-Staffel sehr abwechslungsreich, aber die 30 Missionen sind einfach viel zu schnell durchgespielt und lassen Abenteuer-Atmosphäre vermissen.



Top Gun Hornest Nest

Mindestens:	P 166, 32MB
Sinnvoll:	P II 233, 64 MB, Direct3D
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet, Modem
CD/HD:	348 MB/167-567MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Zipper/Microp.
Veröffentlichung:	erhältlich
USK Altersfreigabe:	ab 12 Jahren

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Ein Action-Flieger ohne Glanz und Gloria «

Genre:	Flugsim. Modern
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	gut
FFeedback:	-
Grafik:	73%
Sound:	72%
Mehrspieler:	69%
Einzelspieler:	65%

Bekenntnisse

Drei Jahre PC Action, drei Jahre viel Spaß und viel Streß, tolle Spiele und absolute Gurken, Trends und Tränen – drei Jahre, in denen viel geschah und unsere gesamte Branche den Kinderschuhen entwuchs. Spiele sind längst Multimillionen-Dollar-Projekte, Innovationen daher seltener geworden, aber noch vorhanden, wenn man nur danach sucht. Auf den nächsten Seiten lassen wir die Vergangenheit schmunzelnd Revue passieren und wollen uns auch auf diesem Wege für Ihre Treue bedanken.



Die Höhepunkte der ersten zwei Jahre

PC Action 2/96



Premiere mit C&C 2. Rund 60.000 Exemplare wollten wir verkaufen, nach zwei Tagen war die Auflage vergriffen. Es wurde nachgedruckt und am Ende gingen 120.000 Exemplare über die Ladentheke.

TITELSTORY
Der große Vorschaubericht zu C&C Der Ausnahmezustand und C&C Alarmstufe Rot war ein willkommener Anreißer, Kontakte zu Westwood-Chef Brett Sperry machten es möglich. Kuriosität am Rande: Schon damals brachten wir erste Bilder zu C&C 3.

REDAKTIONELLES
Mit drei „Kämpfern" fing alles an. Christian Müller, Christian Bigge und Alex Geltenpoth stellten sich zusammen mit ein paar freien Redakteuren dem monatlichen Kampf um die besten Spiele. Interessant war die Foren-Struktur auf der CD-ROM, die viel später aufgrund des unaufhaltsamen Internet-Vormarsches eingestellt wurde.



Der Mech war eines der ersten Bilder, die zu C&C 3 Tiberian Sun verfügbar waren.

BESTES SPIEL
WarCraft 2, das damals 88% absahnte. Auf den Plätzen folgten Gabriel Knight 2, der Flipper Tilt! und Terminator Future Shock.

FLOP DES MONATS
Ring Cycle von Mealstrom mit 15%. Eine so schlechte Adaption der Nibelungen-Sage hat es bisher zum Glück nicht mehr gegeben.

ZITAT DES MONATS:
Christian Bigges Überschrift zum Test von Ran Trainer 2 gilt in der Redaktion noch heute als Klassiker. Der Sinn von „Mach' Et Otze" wollte den wenig Fußball-gestählten Kollegen einfach nicht einleuchten. (PS: Mit „Otze" war der ehemalige Kölner Frank Ordenewitz gemeint, der auf Anraten seines Trainers Erich Rutemöller in einem Pokalspiel ein absichtliches Foul beging).

PC Action 4/96



Wow, was für eine Ausgabe! Im Tagesrhythmus trafen die Testmuster ein, die es nicht mehr rechtzeitig ins Weihnachtsgeschäft des Vorjahres geschafft hatten. Dürfen wir das in diesem Jahr zur Ausgabe 4 wieder erleben?

TITELSTORY:
Kurz vor Toresschluß schneite noch die Testversion zu Descent 2 in die Redaktion. Kurzerhand wurde das schon fertige Cover eingestampft, ein neues mußte her. Ein Artwork zu Descent gab es zwar nicht, aber das Spiel hatte ja diese fantastische, hochauflösende SVGA-Grafik. Nun ja, der Screenshot sah nach heutigen Maßstäben entsprechend bescheiden aus.

REDAKTIONELLES:
Super, die Leserzuschriften für unsere Foren auf der CD übersteigen erstmals die 500er-Grenze. Wer soll das ganze Geschreibsel nur alles korrigieren?

Tja, 1996 haben wir bei solch einer 3D-Grafik noch Freudentänze aufgeführt. (Descent 2)

BESTES SPIEL:
Gleich fünf Top-Hits in einer Ausgabe: Descent 2 mit 94% (noch heute eine der höchsten Wertungen) gewann das Rennen, dicht gefolgt von Grand Prix 2, Wing Commander 4, NBA Live 96 und Civilization 2.

FLOP DES MONATS:
Schauder! Schon wieder lieferte Maelstrom (warum es die wohl nicht mehr gibt?) mit dem Action-Shooter Red Ghost (20%) das schlechteste Spiel der Ausgabe, dicht gefolgt von Sensible Golf (24%).

ZITAT DES MONATS:
Ausgerechnet „Allesbruzzler" Christian Müller verstieg sich im Kommentar zu Descent 2 zu einer frevelhaften Aussage: „Bis Sie Ihren Gleiter und sein Waffenarsenal perfekt auf der Tastatur kontrollieren, können Sie auch gleich Konzertpianist werden." Tsss, Sie sollten mal sehen, wie fingerfertig er heute seinen Helden bei -indiziert- kontrolliert.

PC Action 7/96

Die E3 rief in die USA – und wir folgten. Im Anschluß an die Mega-Messe erlaubte Westwood einen längeren Blick auf C&C 2 – Alarmstufe Rot.

TITELSTORY:
Der Ausnahmezustand war Vergangenheit, die Zeit des Wartens auf C&C 2 begann. Wer hätte ahnen können, daß es noch fünf Monate dauern würde, bis das Spiel dann endlich erschien.

REDAKTIONELLES:
Aus aktuellem Anlaß wurden die Rubriken „Test des Monats" und „Thema des Monats" eingeführt. Während Christian M. und Alex sich in LA vergnügten, nahm Christian B. einen Termin beim Standesamt wahr.

BESTES SPIEL:
Segas Virtua Fighter PC räumte satte 90% ab, danach kam lange nichts mehr. Lediglich die Hubschrauber-Sim AH-64D Longbow und das WarCraft Expansion Set erreichten noch die 80 Prozent-Marke.

FLOP DES MONATS:
Krisalis' UEFA Champions League verdribbelte sich mit 36%. Für die WiSim Der Produzent fiel bei immerhin 45% die Klappe.

ZITAT DES MONATS:
Sorgten lange Zeit für Gesprächsstoff: die wenig intelligenten Sammler aus C&C.
In seinem offenen Brief an das Westwood-Team mokierte sich Alex über die nach wie vor erschreckende Dummheit der Tiberium-Sammler aus C&C: „Ich weiß, selig sind die geistig Armen, denn ihnen wird ein frühes Ende gehören. Aber bitte, liebes Westwood-Team, laß' zumindest die Nachfahren ein bißchen cleverer werden, ja?"

PC Action 9/96



Origin lud nach Manchester, um erste Fakten zum neuen Privateer: The Darkening zu enthüllen. In den WiSim-News wurde außerdem das baldige Erscheinen des Flughafen-Managers angekündigt. Bis heute hat noch kein Flieger von dort abgehoben.

TITELSTORY:
Schon Klasse, was Erin Roberts da vom neuen Privateer in England zeigte. Noch nicht ahnen konnten wir aber, daß erst die dritte Version in der Dezemberausgabe des gleichen Jahres testfähig war.

REDAKTIONELLES:
Neu eingeführt wird die Rubrik für Spiele-Hardware.
Noch ohne Thilo Bayer an Bord schickten wir ein externes Labor auf den Schrauber-Prüfstand.

BESTES SPIEL:
Schon wieder GP2 mit 94%, weil MicroProse es erst jetzt schaffte, die fertige Version in die Läden zu stellen. Auf den Plätzen folgte Links LS (90%) und The Need For Speed (83%).

FLOP DES MONATS:
Der Interaktive Film Terror Trax von Grolier behauptete sich mit 10% knapp vor Daley Thompson's Olympischer Zehnkampf (Interactive Magic, 15%).

ZITAT DES MONATS:
Christian Bigge beweist in seinem Kommentar zu Daley Thompson, daß er mal den Kurs „Fremdwörter in Schachtelsätzen" besucht hat: „Für die kleinen Arbeitspausen zwischendurch könnte der Leichtathletikmehrkampf fast taugen, dann allerdings bitte ohne die multimediale Aufblähung in Form eines Thompson-Interviews, das in seiner unglaublich redundanten Belanglosigkeit schon Realsatire darstellt."

PC Action 12/96



Neue Steuerung und neue 3D-Optik – mit FIFA 97 lehnte sich EA Sports weit aus dem Fenster, der Sieg war den Kanadiern danach nicht mehr zu nehmen.

TITELSTORY:
Weihnachtszeit – Spielezeit. Gleich sechsmal vergeben wir in diesem Monat das begehrte PC Action-Gold. Im Test des Monats taucht zum ersten Mal eine junge Lady auf: Lara Croft in Tomb Raider. Gleichzeitig erschüttert ein Skandal die Spielewelt: Die verbugte Erstversion des Bundesliga Managers 97 erhielt von uns nur 67%.



Laras erster Auftritt in Tomb Raider und der Beginn eines ungeahnten Siegeszuges.

REDAKTIONELLES:
Schon längst verzichten wir im Testbereich auf die Hilfe von freien Mitarbeitern, die nur noch bei den Tips & Tricks zum Einsatz kommen. Bei 40 Titeln im Monat hört der Spaß aber langsam auf. Die Suche nach einer Verstärkung beginnt.

BESTES SPIEL:
Das Strategiespiel M.A.X. von Interplay räumt trotz großer Konkurrenz mit 94% die höchste Wertung ab. Auf den Plätzen folgen Tomb Raider (87%), FIFA 97 (86%) und C&C 2 (86%).

FLOP DES MONATS:
In dieser wenig rühmlichen Kategorie sichert sich das Actionspiel Firo & Klawd von BMG mit 13% den eindeutigen Sieg. Kommentar Christian M.: „Da fragt man sich ernsthaft, ob Activisions Earthworm Jim oder Origins Crusader lediglich Fata Morganen waren."

ZITAT DES MONATS:
Im Kommentar zu Tomb Raider orakelt Christian Müller über eine große Karriere: „Ich möchte Core Design ja kein Kalkül unterstellen, aber sich eine solche Powerfrau mit Indy Jones-Versatzstücken als Hauptcharakter für ein Spiel auszudenken, ist sehr clever. Immerhin ist knapp 90% der Zielgruppe männlich." Wie wahr!

PC Action 4/97



Erinnern Sie sich noch an Battlecruiser 3000 AD? Nach sieben (!) Jahren Entwicklungszeit testeten wir den SciFi-Flugi in dieser Ausgabe mit satten 38%. Wir wissen nicht mehr genau, ob nun die rund 100 notwendigen Tastaturkürzel der Steuerung oder die selbst mit Patch konfuse Story den maßgeblichen Ausschlag für die Wertung gaben.

TITELSTORY:
Eines der wenigen Cover in der PC Action-Geschichte, das gleich zwei Motive schmückte. Zugegeben: Wir konnten uns einfach nicht entscheiden, ob die ersten Infos zu X-Wing vs. TIE-Fighter oder jene zu C&C Gegenangriff Sie mehr in Ihren Bann ziehen würden.

REDAKTIONELLES:
Endlich! Auf der Suche nach einem neuen Redakteur sind wir in den eigenen Reihen fündig geworden. Nachdem sich Herbert Aichinger zunächst als Lektor seine Sporen verdiente, übernahm er mit dieser Ausgabe das Adventure-Genre der PC Action. Zudem erschien in diesem Monat erstmals die PC Action PLUS.

BESTES SPIEL:
Eindeutiger Monatssieger wurde mit MDK (92%) ein auch noch aus heutiger Sicht tolles Spiel, das dann aber wie Blei in den Regalen liegen blieb. Mit deutlichem Abstand belegte eines der ersten Spiele mit 3Dfx-Unterstützung den zweiten Platz: das Rennspiel Pod bekam 80% und war als Vollversion auf der PC Action des Vormonats zu finden.



War MDK seiner Zeit zu weit voraus? Zu wenige konnten sich mit dem eigentümlichen Spielkonzept anfreunden.

FLOP DES MONATS:
Ein harter Kampf tobte um den Titel „Windei des Monats". Äußerst knapp setzte sich das Adventure Alive von Nova Media mit 11% durch, vor dem Jump&Run Tailchaser (18%) und dem Myst-Klon Terra-Gon (23%).

ZITAT DES MONATS:
Seinen Hang zur Dialektik demonstrierte Herbert Aichinger gleich im allerersten Auftakt-Wortduell, in dem er Christian Müller die Zuteilung des Adventure-Genres abrang: „Ich sehe schon, Herr Müller, wir müssen in der Geschichte der Evolution weit nach hinten greifen, um Sie nicht zu überfordern. Schon mal was von Naturaltausch gehört, dem Währungssystem der Frühsteinzeit? Das lief nach dem hoffentlich auch für Sie nachvollziehbaren Kommunikationsmuster „Du mir geben totes Mammut, ich Dir geben Bärenfell."

PC Action 8/97

Wieder einmal lockte die E3-Messe nach Atlanta und zum ersten Mal waren dort Hardware-Technologien zu bestaunen, die heute längst ihren festen Platz im gut sortierten Spielezimmer haben. Von den neuen Force Feedback-Eingabegeräten zeigte sich zwar nicht nur Christian Müller beeindruckt. Er war jedoch der einzige, der in der Redaktion ein solches Gerät sofort nachbauen wollte.

TITELSTORY:
Nicht nur wir waren der Meinung, daß Fräulein Croft für den zweiten Teil von Tomb Raider dezent an Oberweite zugelegt hatte. Dennoch war der Auftritt der Baller-Lady natürlich eines der bemerkenswertesten Ereignisse in Atlanta.

REDAKTIONELLES:
Genau drei Tage Zeit blieben Christian Müller und Christian Bigge nach der Rückkehr aus Atlanta für den 27-seitigen Messebericht. Das gemeinsame Interview mit den Spiele-Gurus Peter Molyneux, Sid Meier und Richard Garriott entschädigte jedoch auch im Nachhinein für den Streß.

BESTES SPIEL:
Mit Worldwide Soccer gelang Sega ein Achtungserfolg im PC-Bereich. Die muntere Kickerei siegte in diesem Monat mit 84% knapp vor X-COM 3 (82%) und Der Industriegigant (81%).



Bislang das schlechteste von insgesamt 929 getesten Spielen in drei Jahren PC Action: Pyst von Parotty.

FLOP DES MONATS:
Herzlichen Glückwunsch! Mit 5% hält die Myst-Parodie Pyst noch heute den Wertungs-Minusrekord. Herbert Aichinger begeisterten damals vor allem die „zwerchfellerschütternden Animationen von kackenden Möwen." Also wirklich, Herr Aichinger...

ZITAT DES MONATS:
Alex Geltenpoth sinnierte im Auftakt über die Zukunft der Force Feedback-Technik und offenbarte dabei sein wahres Ich: „Stellen Sie sich doch nur einmal die unglaublichen Möglichkeiten vor, die diese Sinnes-Technologie so mit sich bringt, man sollte da noch weiter denken. Wie wäre es z. B. mit Elektroschocks? Endlich einmal würde auch bei Spielen wie Diablo die Spreu vom Weizen getrennt. Oder bei Bomberman und Jedi Knight – der Begriff Deathmatch bekommt doch sofort eine andere Dimension..."

PC Action 10/97



Die Euphorie rund um die Formel 1 kaschierte einen traurigen Trend: Kaum Neuheiten waren auf der ECTS ´97 in London zu entdecken. Die E3 forderte von der einstigen Spieleparty in London ihren Tribut. Viel mehr als Entwicklungs-Updates gab es in England nicht zu sehen.

TITELSTORY:
Ein guter Auftakt für den heißen Spieleherbst – und ein guter Monat für den Rennsport. Schumi war wieder im Rennen um die Weltmeisterschaft und Formel 1 ´97 von Psygnosis präsentierte das deutsche Idol erstmals auch digital im roten Ferrari. Das war uns einen Titel wert.

REDAKTIONELLES:
Gleich zwei Neue in der Redaktion. Aufgrund der Verpflichtung von „FlinkFinger" Fränkel ging fast unter, daß wir endlich auch Thilo Bayer als Hardware-Onkel einfangen konnten. Beide wurden sogleich durch die zügellose Verabreichung von fränkischen Spezialitäten und jeder Menge Arbeit so gefügig gemacht, daß sie sich heute kaum noch an ihr „Vor-PC-aktionistisches" Dasein erinnern. Hehe...

BESTES SPIEL:
Nie wieder gab es in einer einzigen PC Action-Ausgabe so viele 90er-Wertungen. Die Rangliste führte in diesem Monat NHL 98 mit 94% an, dicht gefolgt von Incubation (92%), Lands Of Lore 2 (92%) und Virtua Fighter 2 (91%). Letzteres ist noch heute das beste Prügelspiel für den PC.

Seit Oktober 1997 dürfen Sie sich an den bissigen Kommentaren von Harald Fränkel (Bildmitte) erfreuen.

FLOP DES MONATS:
Mit Taylor French von ARI Games schaffte es wieder ein Titel, unterhalb der 10 Prozent-Marke ins Ziel einzulaufen. Aus heutiger Sicht ist kaum verwunderlich, daß es sich bei dem schauderhaften Machwerk um einen interaktiven Film handelte.

ZITAT DES MONATS:
Einen kurzen Einblick in seine kulinarische Erlebniswelt gestattet Ihnen Harald Fränkel in der Einleitung zum Spiel Mass Destruction: „Manche Spiele sind wie Big Mäcs – sie haben keinen besonders hohen Nährwert, machen aber satt und schmecken ordentlich."

PC Action 11/97



Es war soweit! Pünktlich um 0 Uhr am 1. Oktober starten wir mit Meridian 59 das erste deutsche Online-Rollenspiel. Trotz hohen Testaufkommens und einer regelrechten Schwemme an Echtzeit-Strategie-Titeln muß Christian Müller seine Redakteure mit der Peitsche zur Arbeit anhalten.

TITELSTORY:
Star Wars und kein Ende – nachdem die überarbeitete Version der Kinohits erfolgreich sämtliche Lichtspielhäuser der Republik heimsuchte, gelingt LucasArts im zweiten Anlauf des Jahres das Top-Spiel zur Film Trilogie. Jedi Knight ist deutlich besser als zuvor Shadows Of The Empire.

REDAKTIONELLES:
Wie immer im November geht die Redaktion in Klausur, um das PC-Spiel des Jahres zu wählen. Nach stundenlangen Diskussionen steht der Sieger fest: Dungeon Keeper von Bullfrog.



Mit deutlichem Abstand wurde Dungeon Keeper unser Spiel des Jahres 1997.

BESTES SPIEL:
Mit 92% erringt Jedi Knight zeitweilig die Krone der Actionspiele. Age of Empires gewinnt mit 89% das Rennen bei den Echtzeit-Strategiespielen vor C&C 2 – Vergeltungsschlag (85%) und Dark Reign (84%).

FLOP DES MONATS:
Ein guter Monat! Sogar Agent Armstrong als schlechtestes Spiel kam mit 48% noch glimpflich davon. Empfehlen wollte Ihnen Harald Fränkel den „Agent Armselig" aber dann doch nicht.



Selbst 1999 noch eine der besten Adressen für Actionspieler: Lucas Arts famoses Jedi Knight.

ZITAT DES MONATS:
Im ersten Hardware-Test zu 3D-Grafikkarten unterstellt Thilo Bayer, daß alle Leser und Redakteure über ein abgeschlossenes Studium der Elektrotechnik verfügen und noch dazu intensive Sozialkontakte pflegen: „Die miniaturisierte Steckkarte benötigt keine Kabelverbindung zum 2D-Adapter, sondern greift über Busmastering auf seinen Arbeitskollegen zu." Wer bitte greift im Bus wohin?

PC Action 12/97

Was für eine Schwarte! Zusammen mit der Sonderbeilage zu Star Wars Monopoly zählt diese Ausgabe dank spannender Vorschau-Themen und einer ungebrochenen Schwemme an Testversionen erstmals über 300 Seiten.

TITELSTORY:
Die Betaversion von Bladerunner sorgte für Staunen vor den Redaktionsmonitoren. Neben der gelungenen Atmosphäre gefiel vor allem das Konzept. Zum ersten Mal in einem Adventure wirkte sich das Verhalten des Spielers direkt auf den Handlungsverlauf aus.



Die F1 Racing Simulation eroberte die Redaktion im Sturm und heimste dafür die höchste Wertung aller Zeiten ein.

REDAKTIONELLES:
Schumi versemmelt in Jerez den WM-Titel und die Redaktion sinnt auf Rache. Mit dem frisch erschienenen F1 Racing Simulation wird das Geschehen im Netzwerk nachgestellt. Die Cockpit-Plätze werden verlost. Wehe dem, der als „Driver X" alias Jacques Villeneuve auf die Piste muß!

BESTES SPIEL:
Mit 95% fliegt die F1 Racing Simulation als erste über die Ziellinie, da kommt selbst Lara Croft mit Tomb Raider 2 (91%) nicht mit.

FLOP DES MONATS:
Tssss! Der Hersteller Parroty hat aus Pyst (vgl. 8/97) nur wenig gelernt. Die Star Wars-Parodie Star Warped erhält immerhin gnädige 9%.

ZITAT DES MONATS:
Soll uns Christian Bigges Einleitung zum Test von Virtual Pool 2 Hinweise auf eine nebulöse Vergangenheit geben? „Fast Finger Eddie zog einmal an seiner Kippe und beugte sich betont langsam über den grünen Filz. Der Anflug eines Lächeln umzuckte seine schmalen Lippen, als er kurz aufblickte und das ängstliche Weiß in den Augen seines Gegners wahrnahm. Diese Neun würde ihn in wenigen Augenblicken um 1.000 Dollar reicher machen."

Das Spielejahr 1998 im Überblick

PC Action 1/98

So, da haben wir Sie, die Rekordausgabe! 51 Tests fanden Eingang in die Januar-Nummer, gleich neunmal gab es PC Action-Gold. Wow!

TITELSTORY:
Vollmundig werden von unserer geschätzten Branche gleich vier Star Trek-Spiele für 1998 angekündigt, mit Klingon Honor Guard erschien lediglich eines. Besonders heftig traf es die Adventure-Fans: Ob Interplays Secret Of Vulcan Fury je erscheint, ist unklar, die Entwicklung von The Next Generation (MicroProse) wurde eingestellt.

REDAKTIONELLES:
Keine Werbung mehr im Tips & Tricks-Teil, der noch dazu auf ständige 48 Seiten erweitert wurde. Außerdem soll eine Legende am Seitenrand, neudeutsch „Fastfinder" genannt, die Archivierung erleichtern.

Runter kommt er immer wieder: Christian Müller mußte im ganzen Jahr 1998 seine Flugtaglichkeit beweisen.

BESTES SPIEL:
Blade Runner und FIFA 98 teilten sich brüderlich die 90%-Wertung, dahinter folgten Uprising (89%) und Monkey Island 3 (88%).

FLOP DES MONATS:
World Wide Rally von Digital Dreams (Hahaha!) mit 10%. Harald Fränkel schrieb: „Die Wagen lassen sich steuern wie ein betrunkener Elch bei einem Test mit der A-Klasse." Genau!

ZITAT DES MONATS:
Herbert Aichinger wundert sich im Auftakt über die merkwürdigen Flugversuche des Kollegen Müller: „So schief, wie der in der Kurve hängt, ist der wohl auf einem vorweihnachtlichen Messiah-Trip und hämmert sich unter dem Sturzhelm mit der Xmas-Ravers-of-the-world-unite-ultimate-Trance-Mix-CD die Birne zu."

PC Action 2/98

Heißer umkämpft als alle Spiele-Neuerscheinungen waren in diesem Monat Thilo Bayers heilige Hardware-Hallen. Eines der weltweit ersten Beta-Boards mit Voodoo2-Chip hütete unsere Schrauber-Koryphäe wie seinen Augapfel.

TITELSTORY:
Eines jener Spiele mit ewig langer Entwicklungszeit setzte im Februar endlich zur Landung an. Red Baron 2 war dann jedoch nicht der erhoffte Überflieger.



REDAKTIONELLES:
Harald Fränkel wird zum Leserbrief-Onkel ausgerufen, womit eine lange geforderte Rubrik endlich Einzug in die PC Action hält.

BESTES SPIEL:
Wing Commander Prophecy steht mit 90% ziemlich konkurrenzlos da. Kein anderer Titel kommt in diesem Monat auch nur in die Nähe einer solchen Top-Wertung.

FLOP DES MONATS:
CDV belegt mit My Friend Koo (29%) eindrucksvoll, daß man auch bei einem simplen Jump&Run noch viel falsch machen kann. Hier begeistert besonders die koreanische Sprachausgabe.

ZITAT DES MONATS:
Harald Fränkel entdeckt in Wing Commander Prophecy latent lauernde Gefahren: „Auf dem Oktoberfest wird viel geschluckt? Lächerlich! Gegen den Alkoholkonsum im neuesten Wing Commander-Abenteuer muten Ausschweifungen auf der Wies'n wie ein Kindergeburtstag mit Topfklopfen, Torte und Fanta-Limo an."



Ob Wing Commander Prophecy Nicolas Cage wohl zu dem Film Leaving Las Vegas inspirierte?

Christian Bigge

Persönliche Hitliste 1998:
1. Anno 1602
2. NHL 99
3. Dark Project – Der Meisterdieb
4. Colin McRae Rally
5. Anstoss 2 + Verlängerung

Fazit des Spielejahres:
„Ich kann mich an kein anderes Jahr erinnern, in dem so viele gute Rennspiele erschienen. Für Sportspieler gilt mehr denn je: EA Sports – sonst nichts."

Herbert Aichinger

Persönliche Hitliste 1998:
1. StarCraft
2. Grim Fandango
3. Commandos
4. Caesar III
5. Conflict Freespace

Fazit des Spielejahres:
„Angesichts der 98er-Spieleflut ist es fast schon erschütternd, wie wenig Titel in diesem Jahr wirklich 'etwas bewegt' haben."

PC Action 3/98

Ein Besuch bei Blizzard beschert uns frische Fakten zu Diablo 2. Noch ist man sicher, daß das Rollenspiel im Spätherbst in den Läden steht. Noch!

TITELSTORY:
Zum ersten Mal landet eine Mission-CD nicht nur als Motiv auf dem Cover, sondern schafft es auch noch zum Test des Monats. Klar, Mysteries of the Sith hatte das verdient, aber es zeigt doch, wie wenig innovativ die Branche gerade war.

REDAKTIONELLES:
Zum letzten Mal wird das Spielerforum ausgerufen. Der Gewinnspiel-Dauerbrenner litt nicht unter fehlender Beteiligung, sondern unter der Unehrlichkeit vieler Mitspieler. Beinahe über die Hälfte der eingesandten Spielstände waren später gecheatet.

BESTES SPIEL:
Ganz klar: Jedi Knight – Mysteries of the Sith mit 93%. Dahinter eine weitere Zusatz-CD. Mit Verlängerung erreichte Anstoss 2 satte 90%.

FLOP DES MONATS:
Nur knapp vorbei an der tiefsten Wertung aller Zeiten schlitterte Adidas Power Soccer von Psygnosis mit 6%. Christian Bigges Urteil: „Bemitleidenswerte Pixelhäufchen stolpern hilflos und langsam über den grob gerasterten Stadionrasen – grottenschlecht!"

ZITAT DES MONATS:
Alex Geltenpoth blickt im Auftakt voll durch und erläutert die Gesetzeslage bei Indizierungen: „Super, halten wir also fest, daß unsere Gesetze logischer sind als wir selbst – und nur deshalb verstehen wir sie nicht, müssen sie aber befolgen, weil sonst logischerweise gesetzliche Verständigungsprobleme auftauchen, gesetzt den Fall, wir würden gegen die gesetzliche Logik verstoßen und gegensetz...ähh...sätzlich handeln, was unlogisch teuer würde!?!"

PC Action 4/98

Der Meister hat seinen ersten großen Auftritt. Guildo Horn sorgt bei der Vorausscheidung zum Song-Grand Prix für Feste und Gelächter. Wir bekommen neue Infos zu den WarCraft Adventures geschickt, die uns mit Vorfreude erfüllen, doch wenige Wochen später wird das Projekt von Blizzard eingestampft.

TITELSTORY:
Juhuu! StarCraft ist da! In einer Gewaltaktion ergattern wir kurz vor Redaktionsschluß die erste Testversion. Zwei Tage später folgt die Ernüchterung: Eine Wertung abzugeben wird uns untersagt! Wir beschließen: Nie wieder soll uns so etwas widerfahren.



Erst zwei Monate später veröffentlichte Bilzzard StarCraft, wobei die Verkaufsversion mit unserer Testversion weitestgehend identisch war.

REDAKTIONELLES:
Reisezeit! Christian Müller besuchte das Microsoft-Hauptquartier in Redmond bei Seattle und zählte sage und schreibe 75 Ferraris in der firmeneigenen Tiefgarage. Derweil amüsierte sich Harald Fränkel mit Jay Wilbur bei einer Präsentation von Unreal.

BESTES SPIEL:
Eigentlich StarCraft, das wir dann doch nicht werten durften. So trug M1 Tank Platoon von MicroProse mit 87% den Monatssieg davon, dicht gefolgt von Activisions BattleZone, das 84% erreichte, sich aber etwas schleppend verkaufte.

FLOP DES MONATS:
DSF Ski von Sierra stürzte mit 18% zu Tale. Merke: 3D-Beschleunigung allein macht noch kein gutes Spiel!

ZITAT DES MONATS:
Der Test zu Jazz Jackrabbit 2 verleitet Harald Fränkel zu einer eigentümlichen Oster-Theorie: „Langohren von heute tragen statt Eiern lieber Stirnbänder und wissen genau, wie man mit Schießprügeln umgeht."

Alex Geltenpoth

Persönliche Hitliste 1998:

1. Commandos
2. Dark Omen
3. Fallout 2
4. Populous – The Beginning
5. StarCraft

Fazit des Spielejahres:
„1998 war für mich das Jahr der Echtzeit-Strategiespiele. Ausgleich für den Mangel an Rollenspielen und rundenbasierten Strategie-Hits gibt's in diesem Jahr."

Harald Fränkel



Persönliche Hitliste 1998:

1. NHL 99
2. Dark Project – Der Meisterdieb
3. Techtelmechtel mit Elexis (Name v. d. Red. geändert)
4. Wing Commander Prophecy
5. Heretic 2

Fazit des Spielejahres:
„Was ich Klasse fand: Mit Dark Project gab's zum Abschluß des Jahres noch ein innovatives Spielprinzip im großen Sumpf der Sequels."

PC Action 5/98

Erfreut dürfen wir feststellen, daß das Sommerloch nicht mehr existiert. Mega-Hits wie Anno 1602 werden munter in der Badehosen-Zeit lanciert. Richtig so – und mehr davon!

TITELSTORY:
Wieder einmal Command & Conquer. Erstmals treffen Informationen zu C&C 3 – Tiberian Sun in der Redaktion ein. Klar, diesem Spiel gebürt der Titel und eine 12seitige Sonderbeilage.

REDAKTIONELLES:
Von der CeBIT in Hannover treffen brandheiße Hardware-Devotionalien in der Redaktion ein. Trotz heldenhafter Verteidigungsversuche seitens Thilo Bayer entbrennt in der PC Action-Redaktion ein derber Kampf um die besten Komponenten. Zudem wird aufgrund massiver Leserforderungen die Nachrichten-Rubrik Blockbuster eingeführt.



Forsaken sorgte im Mai für ein Feuerwerk grafischer Effekte.

BESTES SPIEL:
Forsaken sichert sich mit 90% knapp vor Anno 1602 (88%), Incoming (85%) und Fallout (83%) den Monatssieg.

FLOP DES MONATS:
Der Action-Shooter Final Impact von Brainbug konnte die Redaktion aufgrund des archaischen Spielprinzips nicht vollends begeistern (21%).

ZITAT DES MONATS:
Alex Geltenpoth verriet, warum es ihm trotz tonnenweise verschlungener Pizzaberge gelang, sein Gewicht zu halten: „Es gibt nichts besseres für die schlanke Linie, als nach einem deftigen Mittagsmahl eine ordentliche Runde Forsaken zu zocken. Rasante Flüge durch enge Tunnel mit dreifacher Schraube sorgen bei dieser Darstellung für ein flaues Gefühl in der Magengegend: Tüte bereithalten und weiterspielen!"

PC Action 6/98

Trotz der „drohenden" E3-Messe in Atlanta zeigt sich die Branche voller Tatendrang und Veröffentlichungs-Lust. 30 neue Testmuster erfreuen nicht nur die Redaktion und sind für einen Sommermonat ein guter Wert.





Blizzards Game-Designer Bill Roper schilderte uns den Entwicklungsstand von Diablo 2.

TITELSTORY:
Blizzards Bill Roper kam auf einen Sprung in Nürnberg vorbei und hatte neueste Infos zu Diablo 2 im Gepäck. Damit sicherte sich der Spiele-Designer den Titel und eine 16seitige Sonderbeilage.

REDAKTIONELLES:
Weltenbummler! Harald Fränkel weilte in Dallas bei ION Storm und freute sich damals schon auf Daikatana. Wo das wohl bleibt? Herbert Aichinger besuchte derweil die Sierra Studios in San Francisco und Christian Bigge düste ins australische Melbourne und ließ sich von den Qualitäten eines KKND 2 überzeugen.

BESTES SPIEL:
EA Sports bewies, daß man auch in der Jahresmitte punkten kann, und räumte für Frankreich 98 satte 90% ab. Pandemonium 2 (87%) und KKND 2 (86%) belegten die Plätze. Nee, Quatsch! Wir durften ja auch endlich unsere StarCraft-Wertung abgeben: 90%.

FLOP DES MONATS:
Geisterjäger John Sinclair spukte für 32% in einem gleichnamigen Action-Adventure herum. Harald Fränkel meinte: So viel Atmosphäre wie ein Fernseh-Testbild."

ZITAT DES MONATS:
Christian Müller konnte sich der Sportbegeisterung seines Zimmerkollegen nicht vollständig entziehen: „Selbst mir als digitalem Sportinvaliden entlocken Realismus und Spielbarkeit der PC Kicker (gemeint sind jene aus Frankreich 98, die Red.) immer wieder ein: Finalääää, Oho! Finalääää, Ohohoho!"

Christian Sauerteig

Persönliche Hitliste 1998:

1. Anstoss 2 + Verlängerung
2. Dark Project – Der Meisterdieb
3. FIFA RTWC
4. Anno 1602
5. NHL 99

Fazit des Spielejahres:
„Als begeisterter Sportspieler war das Spielejahr 1998 für mich zufriedenstellend – EA Sports sei Dank. Abgesehen von Dark Project mangelte es aber an Innovationen – schade!"

Joachim Hesse

Persönliche Hitliste 1998:

1. Grand Theft Auto
2. Dark Project – Der Meisterdieb
3. Commandos
4. Pro Pinball – Big Race USA
5. Colin McRae Rally

Fazit des Spielejahres:
„Mein dunkles Ich dominierte 1998 eindeutig. Auf Spiele wie GTA oder Dark Project habe ich seit dem seligen Mafia anno C64 gewartet."

PC Action 7/98



Aufgrund der grellbunten Show, die alle namhaften Hersteller in Atlanta ablieferten, entschieden wir uns kurzfristig dazu, einen Hallenplan zu rendern und zu bebildern. Das Motto eines Privatsenders sollte auch für Sie gelten: Mittendrin statt nur dabei!

TITELSTORY:
Nein, nicht Lara war für uns die Überfliegerin der Messe. Die dunkle Seite der PC Action-Redaktion fühlte sich mehr vom hübschen Reaper angezogen, der dann auch das Cover zieren durfte und sich einen 8seitigen Sonderbericht ergaunerte.

PC Action zum Aufklappen: Die Umsetzung des extragroßen Hallenplans kostete besonders unserer Druckerei einige Nerven.

REDAKTIONELLES:
44 Seiten Messebericht (32 waren zunächst geplant) entstehen in nur drei Arbeitstagen und -nächten. Nach dem Marathon fällt die gesamte Redaktion für zwei Tage in ein Schlaf-Koma.

BESTES SPIEL:
Durchgesetzt! Aufgrund des innovativen Konzepts gewinnt Commandos (92%) den Kampf um den besten Heftplatz gegen Unreal (ebenfalls 92%). Gleichfalls top: Conflict Freespace mit 90%.

FLOP DES MONATS:
Auch im „Rennspiel-Jahr" 1998 erschienen längst vergessene Perlen. Telstars Wrecking Crew wurde in dieser Ausgabe mit 12% geadelt.

ZITAT DES MONATS:
Harald Fränkel trifft eine dubiose Entscheidung: „Will ich, Harald Fränkel, Unreal zu meinem rechtmäßig angestammten Lieblingsspiel nehmen und es ehren, in guten wie in schlechten Tagen, bis daß NHL 99 uns scheidet? Ich will, ich will, ich will, ich will..."

PC Action 8/98

Eine kleine Lederkugel hält ganz Deutschland in ihrem Bann – bis, ja bis eine Gruppe auserwählter Kroaten dem bundesdeutschen Gestocher auf französischen Bolzplätzen ein wohlverdientes Ende bereitete.

TITELSTORY:
Die Unreal-Engine ist in aller Munde und mit dieser soll auch MicroProses Klingon Honor Guard ausstaffiert werden. Grund genug für uns, diesen Titel genauer unter die Lupe zu nehmen.

REDAKTIONELLES:
Die letzte Messeausgabe hatte es deutlich gezeigt. Wieder einmal mußte Verstärkung her und der offizielle Beginn der Suche nach „Nummer 6" beginnt mit dieser Ausgabe. Ach ja, die Nachrichten zieren jetzt auch Kommentarkästen – eine Änderung, die wiederum aufgrund von Leserwünschen erfolgte.



Klingon Honor Guard sah zunächst vielversprechend aus, enttäuschte dann aber später durch eintöniges Gameplay.

BESTES SPIEL:
Dune 2000 erhielt mit 87% die gleiche Wertung wie die Multiplayer-Version von Civilization 2. Und – ehrlich – auch heute noch entdeckt man die wüste Strategie-Orgie von Westwood auf einigen Redaktions-PCs.

FLOP DES MONATS:
Mit 15% gruben sich die vier Flipper von Cyberball von Midas Interactive selbst das Groschengrab.

ZITAT DES MONATS:
Alex Garden, der Chef der Relic Studios (Homeworld), formulierte treffende Worte des Monats, die man eigentlich nicht oft genug abdrucken kann: „Wenn ich diese Leute in ihren Anzügen und Krawatten sehe, die nur noch über Verkaufszahlen und pro Quartal abgesetzte Einheiten sprechen können, frage ich mich, wo ich hier eigentlich gelandet bin!"

PC Action 9/98



Uns reicht's! Wir haben genug davon, immer nur die Klone von Klonen testen zu dürfen. Wir wollen mehr Kreativität, die sich in Spielen wie Commandos äußert, und gründen die Partei SGK – Spieler gegen Klone! Tatsächlich werden uns von Ihnen in den Folgemonaten Spielkonzepte geschickt, nur die Hersteller rühren sich leider nicht.

TITELSTORY:
Endlich gab es auch richtige Screenshots zu C&C 3 – Tiberian Sun. Damit hatte es Westwood als einer der wenigen Hersteller geschafft, mit einem solchen das Cover der PC Action zieren zu dürfen. Na ja, C&C is C&C ist C&C...

REDAKTIONELLES:
Alex Geltenpoth ergattert einen Interview-Termin mit seinem Idol Sid Meier und ist danach tagelang nicht mehr ansprechbar. Tips & Tricks-Profi Florian Weidhase konnte zudem endlich zum Umzug nach Nürnberg gezw... ähhh... überredet werden.

Alex mit Sid Meier vor dem Firmengebäude von Electronic Arts in Aachen. Die beiden Strategie-Experten hatten sich viel zu sagen.

BESTES SPIEL:
Test des Monats wird das Aufbau-Strategiespiel Knights & Merchants mit 84%. Die beste Note bekommt aber mit 86% die Mission-CD Battle Tactics, die zu Total Annihilation erschienen.

FLOP DES MONATS:
Schlechte Spiele gab's einige, knapp das mieseste wurde das Adventure Hopkins FBI (30%) von Hersteller Kult.

ZITAT DES MONATS:
Zum wiederholten Male referiert Alex Geltenpoth über seine Vorlieben: „Unter 20 Tests im Monat sind einfach zu wenig. Das ist schlimmer als der Entzug von Grundnahrungsmitteln wie Pizza oder Bier."

PC Action 10/98

Der große Kaufrausch packt auch unsere Branche. Electronic Arts sichert sich Westwood, Infogrames greift bei Bomico zu und Cendant verleibt sich CUC ein, zu dem Sierra und Blizzard gehören.



TITELSTORY:
Big M rüstet erneut zum antiken Wettkampf. Die Zusatz-CD zum Überraschungserfolg Age of Empires war uns einen Titel wert.

REDAKTIONELLES:
Nach den Geschenken in der Startphase ziert zum ersten Mal wieder eine Vollversion die CD-Ausgabe der PC Action. Das Adventure Prisoner of Ice könnte sich auch nach heutigen Maßstäben durchaus noch sehen lassen.

BESTES SPIEL:
Mit Motorkraft zum Sieg. Gemeinsam überqueren Colin McRae Rally und Motocross Madness mit 87% die Ziellinie.

Motocross Madness und Colin McRae Rally läuteten gemeinsam die Rennspiel-Festwochen ein.

FLOP DES MONATS:
Christian Müller schrieb: „Houston, wir haben ein Problem! Apollo 18 hat beste Aussichten, das schlechteste Spiel des Jahres zu werden." Nicht ganz, Herr Müller. Wohl Adidas Power Soccer vergessen? Aber mit 9% war Take 2 Interactive nahe dran.

ZITAT DES MONATS:
Nach einem intensiven Blick auf die erste spielbare Version von Gothic gingen mit Christian Bigge die Pferde durch: „Baut Tempel, laßt Fanfaren erschallen, freut Euch des Lebens, denn soeben ist ein Wunder geschehen: Aus Bochum ist uns Gothic erschienen, naht die Rettung der Spielewelt?" Mal sehen...

PC Action 11/98

Wie gewohnt wählten wir im November das Spiel des Jahres. Age of Empires konnte sich dabei knapp vor Anno 1602 durchsetzen. Auf der ECTS 98 in London ließ sich tatsächlich ein neues Highlight blicken. Galleon von Interplay hat unserer Meinung nach das Zeug zum Hit.

TITELSTORY:
1999 könnte nicht nur im Kino wieder zum Star Wars-Jahr werden. Mit X-Wing Alliance und Force Commander warten auch zwei interessante Spiele auf ihren Auftritt. Möge die Macht mit ihnen sein!

REDAKTIONELLES:
Nein, die junge Dame, die im Vorschaubericht zu Star Wars auftauchte, war nicht die Freundin von Harald Fränkel. Misty Louwagi war ein Model und diente uns zu – hmm – Testzwecken.



Misty Louwagie dürfte als Model-Prototyp in die PCA-Historie eingehen.

BESTES SPIEL:
Ein guter Monat, der wieder von EA Sports überstrahlt wurde. NHL 99 räumte 92% ab, gefolgt von der Mission-CD zu Anno 1602 (88%), Racing Simulation 2 (87%) und Nice 2 (86%).

FLOP DES MONATS:
Ein weiterer Myst-Clone. Mehr als 28% hatte Qin von Navigo nicht verdient.

ZITAT DES MONATS:
Harald Fränkel läßt in einem Referat zum „Doppelklick" humanistische Bildungsideale erkennen: „Und schon in Friedrich Halms Drama 'Der Sohn der Wildnis' ist von der nahezu magisch-emotionellen Bedeutung der Zahl Zwei die Rede, wenn die weibliche Hauptfigur Parthenia für den Hordenführer Ingomar folgendes Lied anstimmt: Mein Herz, ich will Dich fragen: Was ist denn Liebe? Sag! Zwei Seelen und ein Gedanke, zwei Herzen und ein Schlag!" Ach ja!?

PC Action 12/98

Gleich drei CDs schmücken diese Ausgabe. Das schafft Platz für das bislang größte Demo der PC Action-Geschichte. Star Wars – Behind The Magic belegt über 300 Megabyte.

TITELSTORY:
Buchstäblich in letzter Sekunde traf sie doch noch ein, die Testversion zu Die Siedler 3. Es gelang uns schließlich, den Drucktermin der Ausgabe zu verschieben, und die ganze Redaktion testete übers Wochenende das Spiel. Ein lohnenswertes Unterfangen!

REDAKTIONELLES:
Mit Christian Sauerteig als Trainee stößt endlich der erwartete personelle Nachschub zu uns. Wenig später konnten wir mit Joachim Hesse einen weiteren Redakteur verpflichten. Die Weichen für die Zukunft sind gestellt.

BESTES SPIEL:
Ein inzwischen indizierter Ego-Shooter räumt 92% ab und plaziert sich damit vor Populous 3 (90%) und Die Siedler 3 (89%).

Noch immer auf vielen Festplatten: Die Siedler 3 räumte zu Weihnachten kräftig ab.

FLOP DES MONATS:
Wie man inmitten guter 3D-Action-Veröffentlichungen so einen Müll herausbringen kann, ist uns jetzt noch ein Rätsel. Enjoy Entertainment tat's dennoch und kassierte für Survival 22 Prozentpunkte.

ZITAT DES MONATS:
Dungeon Keeper-Designer Nick Goldsworthy auf die Frage, mit welchen Hollywood-Größen er einen Keeper-Film besetzen würde: „Jack Nicholson als der Horned Reaper, Uma Thurman als die Dark Mistress und ich als der Bile Demon."

Christian Müller

Persönliche Hitliste 1998:

1. Unterwegs mit Gordon Freeman (Name v. d. Red. geändert)
2. Unreal
3. Blade Runner
4. Dune 2000
5. European Air War

Fazit des Spieljahres:
„Wieso muß gerade ich ein Faible für das zwiespältigste aller Genres haben? So viele interessante Simulationen, so viele verpaßte Chancen. Wo sind nur Spannung und Atmosphäre geblieben?"

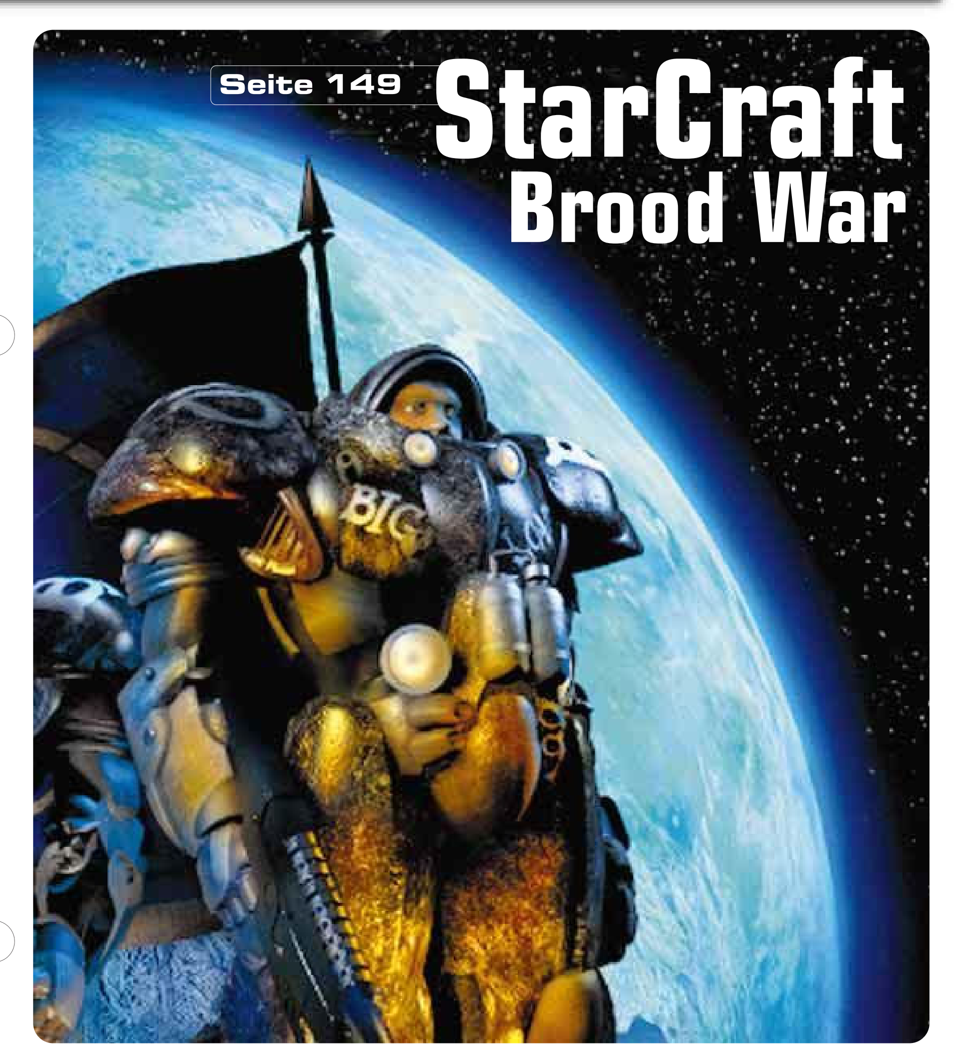
3 Jahre PC Action

- 36 Ausgaben
- insgesamt 929 Spieletest
- davon 97 PC Action-Gold-Auszeichnungen
- dazu 411 Vorschauen
- auf 6.312 Seiten
- und rund 5.2 Millionen verkaufte Exemplare

Die **höchste** Wertung errang die F1 Racing Simulation mit 95% in Ausgabe 12/97.
Die **niedrigste** Wertung bekam die Myst-Parodie Pyst mit 5% in der Ausgabe 8/97.



PC ACTION Spieletips 2/99



Ausgetrickst

Ein frohes Neues! Diesen Spruch hört man jetzt an jeder Ecke. Der Weihnachtsbaum ist abgeschmückt, die Reste der Festbuffets verspeist oder eingefroren und die Straße von den häßlichen Resten der Silvesterknallerei gesäubert. Da ich keinen Einfluß auf Ihren persönlichen Erfolg im neuen Jahr habe, kann ich Ihnen wenigstens mit brandaktuellen Tips und Tricks zu erfolgreichen Spielstunden verhelfen. Über die Feiertage haben sich unsere Spieleprofis mit dem revolutionären Dark Project – Der Meisterdieb und dem Star Craft-Add-On Brood War auseinandergesetzt, so daß wir Ihnen zu beiden Spielen schon jetzt umfangreiche Lösungen bieten können. Des weiteren haben wir den achten Teil der King's Quest-Serie komplett gelöst und liefern Ihnen die Fortsetzungen unserer Tomb Raider III und Populous- Komplettlösungen. Wie Sie unschwer bemerkt haben dürften, wurde unser Magazin zum Jahreswechsel optisch runderneuert. Diese Neuerungen machen natürlich nicht vor den Spieletips halt. Durch das neue Layout haben wir die Übersichtlichkeit weiter erhöht, so daß Sie jetzt noch schneller den richtigen Tip finden.

Tips & Tricks Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
Stefan Weiß
André Geller
Daniel Kreiss
Uwe Schmidt
Frank Jürgen Wörner
Uwe Symanek

Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Spieletips

Kurztips

Thema Technik

Index

Spielename	Art des Tips	PC Action-Ausgabe
Age of Empires	Allgemeine Tips	1/98
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99
Anno 1602	Komplettlösung	5/98, 6/98, 7/98
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98
Anstoß 2	Allgemeine Tips	4/98, 5/98
Baldur's Gate	Allgemeine Tips	2/99
BattleZone	Komplettlösung	5/98
Blade Runner	Komplettlösung	2/98
Bundesliga Manager 98	Allgemeine Tips	10/98
C&C Gold	Komplettlösung	11/98
C&C 2 – Vergeltungsschlag	Komplettlösung	1/98
Caesar III	Komplettlösung	12/98
Colin McRaeRally	Allgemeine Tips	11/98
Commandos	Komplettlösung	7/98, 8/98
Conflict: Freespace	Komplettlösung	9/98
Dark Omen	Komplettlösung	5/98
Dark Project – Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99
Dark Reign	Komplettlösung	12/97, 1/98
Deathtrap Dungeon	Allgemeine Tips	7/98
Dungeon Keeper – Deeper Dungeons	Komplettlösung	3/98
Diablo: Hellfire	Allgemeine Tips	4/98, 5/98
Die Siedler 2 Gold Edition	Komplettlösung	7/98
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Dune 2000	Komplettlösung	9/98, 10/98
F1 Racing Simulation	Komplettlösung	2/98, 3/98, 4/98
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tips	12/98
FIFA 98	Allgemeine Tips	2/98
FIFA 99	Allgemeine Tips	1/99
Final Fantasy VII	Komplettlösung	9/98
Forsaken	Komplettlösung	6/98
Frankreich 98	Allgemeine Tips	6/98, 8/98
G-Police	Allgemeine Tips	4/98
GP 500ccm	Allgemeine Tips	12/98
Granprix Legends	Allgemeine Tips	11/98
Grand Theft Auto	Komplettlösung	3/98, 5/98
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
Heart of Darkness	Komplettlösung	9/98
Jedi Knight	Komplettlösung	12/97, 1/98
Jedi Knight: Mysteries Of The Sith	Komplettlösung	4/98
Lords of Magic	Allgemeine Tips	4/98
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Knights & Merchants	Komplettlösung	10/98, 11/98
Mech Commander	Allgemeine Tips	8/98
Might & Magic 6	Allgemeine Tips	6/98, 7/98, 9/98
Monkey Island 3	Komplettlösung	1/98
Motocross Madness	Allgemeine Tips	10/98
Myth	Komplettlösung	4/98
NBA Live 98	Allgemeine Tips	2/98
Need For Speed III	Komplettlösung	11/98
Nice 2	Allgemeine Tips	1/99
NHL 99	Allgemeine Tips	11/98
Nuclear Strike	Komplettlösung	4/98
Perry Rhodan	Allgemeine Tips	5/98
Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Rainbow Six	Allgemeine Tips	12/98
Rebellion	Allgemeine Tips	6/98
Red Baron 2	Allgemeine Tips	3/98
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Riven	Komplettlösung	3/98
Star Wars: Rebellion	Allgemeine Tips	6/98
StarCraft	Komplettlösung	6/98, 7/98, 8/98
StarCraft Brood War	Komplettlösung	2/99
Titanic	Komplettlösung	5/98
Tomb Raider 2	Komplettlösung	2/98, 3/98
Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Tomb Raider Director's Cut	Komplettlösung	7/98
Total Annihilation	Komplettlösung	1/98, 2/98
Unreal	Komplettlösung	8/98, 9/98
Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
Wing Commander Prophecy	Komplettlösung	3/98
X-Files: The Game	Komplettlösung	10/98

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tips & Tricks:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per eMail an: **tips@pcaction.de**

Komplettlösung, 1. Teil

StarCraft Brood War

Endlich Nachschub für alle StarCraft-Fans! Im ersten Teil unserer Komplettlösung erfahren Sie alles über die Neuerungen. Außerdem haben wir die ersten beiden Kampagnen gelöst.

Modifikation der Spielbalance

Es wurden einige Änderungen an den Eigenschaften der bekannten Einheiten vorgenommen, die sich bei der Installation der Erweiterungs-CD auch auf das bisherige StarCraft auswirken. Hier finden StarCraft-Veteranen die wichtigsten Neuerungen in Kürze.

Protoss

- Dragoner kosten 25 Erz weniger, besitzen mit Upgrade eine noch größere Reichweite und können schneller konstruiert werden.
- Scouts besitzen verbesserte Waffen für den Luftkampf und verfügen nun über 150 HP + 100 Schilde statt 130 + 90.
- Die Produktionskosten des Arbiter sind mit 100 Erz/350 Gas deutlich geringer als zuvor (25/500).
- Die Produktion von Trägern kostet ebenfalls weniger (250 statt 300 Gas), darüber hinaus besitzen sie von Anfang an eine wesentlich bessere Panzerung (4 statt 1).
- Ihre Interceptoren sind gegen Luft- und Bodenziele effizienter (6 statt 5 Schaden) und haben mehr HP sowie bessere Schilde. Sie kosten nur noch 25 Erz statt 30.
- Die Erhöhung der Trägerkapazität verursacht weniger Upgradekosten und ist schneller erforscht.

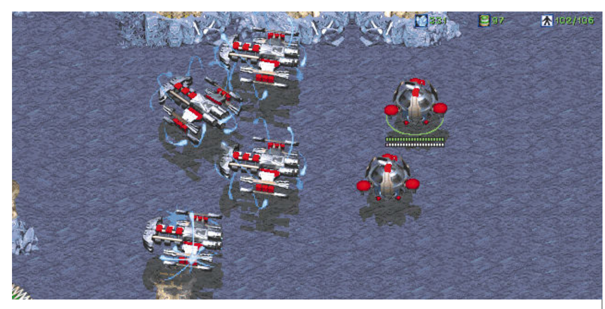
Fazit: Die Luftwaffe der Protoss ist deutlich aufgewertet worden, auch wenn sie nach wie vor teurer – aber auch mächtiger – ist als die der Terraner oder Zerg.



Die Träger sind die mächtigsten Luftstreitkräfte im Brood War.

Terraner

- Der Raumjäger kostet in der Produktion 50 Erz weniger. Seine Luft-Luft-Waffen sind stark verbessert, Bodenziele kann er nun aber weniger häufig angreifen.
- Rüstung und Yamato-Kanone des schweren Kreuzers wurden geringfügig verbessert.
- Die Produktion von Forschungsschiffen ist günstiger (100 Erz/225 Gas gegenüber 25/300 zuvor), ihre Beschleunigung verbessert. Die Anwendung der Bestrahlung verursacht nun 250



Forschungsschiffe schützen Kreuzer mit der Matrix und bleiben unverzichtbar für die Terraner.

Kleine StarCraft-Fibel mit fünf goldenen Regeln

StarCraft-Einsteiger erhalten hier Grundwissen für das erfolgreiche Absolvieren der Missionen.

1. Regel: Verteidige die Basis!

Protoss: Photonenkanonen schützen vor Luft- und Bodenangriffen, Schildbatterien unterstützen Ihre Verteidiger.
Terraner: Besetzen Sie Bunker mit Marines, bauen Sie Raketentürme und stellen Sie Belagerungspanzer auf.
Zerg: Tiefen- und Sporenkolonien sowie Hydralisken en masse wehren Angriffe ab.

2. Regel: Kläre die Karte auf!

Protoss: Konstruieren Sie Beobachter; Halluzinationen sind kostenlose Aufklärer.
Terraner: Belegen Sie Comsat-Stationen mit Hotkeys; schicken Sie Forschungsschiffe los.
Zerg: Overlords sind Transporter und Detektoren; graben Sie Zerglinge und Lurker an strategischen Stellen ein.

3. Regel: Bekämpfe gegnerische Truppen!

Protoss: Greifen Sie zurück auf Berserker/Dragoner/Dark Templar, Shuttles mit Räubern/Archons, Träger/Arbiter.
Terraner: Benutzen Sie Infanteristen/Medics, Panzer/Goliaths, durch die Matrix geschützte Kreuzer.
Zerg: Zu Beginn reichen Zerglinge, später sind Hydralisken und Mutalisken die Allrounder der Zerg.

4. Regel: Greife die gegnerische Basis an!

Protoss: Disruption Web, Träger und Räuber schalten Türme aus der Ferne aus.
Terraner: Belagerungspanzer und Yamato-Kanone haben eine größere Reichweite als jede Basisverteidigung.
Zerg: Die Wächter schießen jede Basis gefahrlos sturmreif.

5. Regel: Kenne die Spezialfähigkeiten!

Protoss: Benutzen Sie Stasisfeld/PSI-Sturm gegen eine Übermacht, Mind Control gegen teure Feindeinheiten, Außenposten mit Schildbatterien zum Wiederaufladen der Schilde offensiver Kräfte.
Terraner: Verwenden Sie Bestrahlung gegen die Zerg, EMP gegen die Protoss, Lockdown gegen Träger/Kreuzer. Heilen Sie Verwundete, reparieren Sie mechanische Einheiten.
Zerg: Vergifter schädigen Feindeinheiten und –gebäude, Terrors (gegen Träger/Kreuzer) und Ultralisken (gegen Infanterie/Panzer) erhalten Spezialaufträge; lassen Sie angeschlagene Einheiten sich regenerieren.

S T U



Schadenspunkte (ehemals 200) und tötet damit auch die Overlords der Zerg schon bei einmaliger Anwendung.
- Der Scan einer Comsat-Station kostet nur noch 50 Energie (vormals 75).
- Atomraketen können schneller hergestellt werden.

Fazit: Die Aufwertung der terranischen Forscher schlägt als größter Pluspunkt zu Buche, da diese unterstützenden Einheiten im Kampf gegen die Protoss (EMP-Schockwelle), die Zerg (Bestrahlung) und andere Terraner (Aufklärung gegen getarnte Raumjäger und Geister) unverzichtbar sind. Machen Sie verstärkt Gebrauch von der jetzt preiswerteren Aufklärung durch Scans.

Zerg

- Die Kosten für den Vergifter sind um über 50% auf 50 Erz und 150 Gas gestiegen.
- Die Reichweite des Brütling-Spruchs der Königin wurde erhöht.
- Die Erforschung der Adrenalindrüsen für den Zergling macht nun erstmals Sinn, da sich seine Angriffsfrequenz dadurch um 50% erhöht.
- Der Terror besitzt nun 25 statt 20 HP und kann dadurch nicht mehr so leicht abgeschossen werden.
- Die Tiefenkolonie ist kostengünstiger (50 statt 75 Erz), verursacht mehr Schaden (40 statt 30) und greift feindliche Bodentruppen nun häufiger an.

Fazit: Zerglingüberfälle in der frühen Phase des Spiels werden für den Gegner noch gefährlicher, wenn Sie die Adrenalindrüsen erforschen. Die stationäre Basisverteidigung mit Tiefenkolonien ist jetzt durchaus eine Alternative zu der bisherigen Taktik, rings um die Basis Zerglinge und Hydralisken einzugraben. Der einzige Wermutstropfen sind die erhöhten Kosten für den Vergifter, der mit seinem Blutbad-Spruch unverzichtbar ist.



Tiefen- und Sporenkolonien bilden einen undurchdringlichen Sperriegel vor der Zerg-Basis.

Neue Fähigkeiten der bisherigen Einheiten

Zwei Einheiten profitieren in Brood War von neuen Upgrades. Im einzelnen sind dies:

Goliath:

- Mit dem Upgrade der Raketenwaffen wird sein Angriffsradius gegen Luftziele stark erhöht. Er ist dann vergleichbar mit dem des Wächters der Zerg und dem des Kreuzers der Terraner.
- Unabhängig davon erzielt ein Goliath nun auch gegen Bodeneinheiten 20% mehr Schaden (bei unveränderter Reichweite gegen Bodenziele).

Fazit: Der Goliath wird gegenüber dem klassischen Allrounder der Terraner – dem Marine – aufgewertet. Setzen Sie Marines nach wie vor in Bunkern und als schnelle Eingreiftruppe zur Basisverteidigung ein. In der Offensive sollten Sie nun aber vorwiegend mit Goliaths gegen feindliche Luftstreitkräfte vorgehen (z.B. dann, wenn Sie mit Panzerverbänden angreifen).

Ultralisk:

- Die beiden neuen Upgrades erhöhen Panzerung und Geschwindigkeit und machen den Ultralisken zu einer noch gefährlicheren Kampfmaschine.
- Nach wie vor ist er aber der mit Abstand teuerste Zerg und verfügt als einzige Bodeneinheit nicht über die Fähigkeit des Eingrabens.

Fazit: Der Ultralisk bleibt teuer im Verhältnis zu seinen Fähigkeiten. Produzieren Sie Ultralisken ebenso wie Terrors nur dann, wenn Sie mehr Gas besitzen, als Sie für andere Einheiten oder Upgrades ausgeben wollen.

Cheats

Die Cheats des Hauptprogramms behalten ihre Gültigkeit.

Cheat	Wirkung
Power overwhelming	God Mode
Show me the money	10000 Einheiten Gas und Kristalle
Operation CWAL	schnelle Konstruktion von Gebäuden und Einheiten
The Gathering	unbegrenzte Energie für Spezialeinheiten
Game over man	Mission verloren
Staying Alive	Mission wird bei Sieg/Niederlage nicht beendet
There is no cow level	Mission gewonnen
Whats mine is mine	mehr Kristalle
Breathe deep	mehr Gas
Something for nothing	alle Upgrades erforschbar
Black Sheep Wall	deckt Karte auf
Medieval man	alle Upgrades erforscht
Modify the phase variance	alle Gebäude verfügbar
War aint what it used to be	kein Nebel des Krieges
Food for thought	Aufhebung der Begrenzung der Einheitenzahl



Goliaths sind den Wächtern der Zerg nun in Reichweite und Kampfkraft ebenbürtig.



Diese Horde Ultralisken läßt den Protoss-Bodentruppen keine Chance.

Neue Einheiten

Protoss

Corsair

■ Die Corsair steht in Konkurrenz zum Scout und ist diesem an Kampfkraft sowie HP und Schilden unterlegen.

■ Dafür ist sie preiswerter, schneller als ein Scout ohne Upgrade der Geschwindigkeit und hat eine höhere Feuerrate. In einem normalen Gefecht ist sie als reine Luftkampfeinheit jedoch benachteiligt.

■ Setzen Sie sie vorwiegend dazu ein, gegnerische Türme mittels Disruption Web am Kampf zu hindern. Währenddessen können Sie mit Scouts oder Bodentruppen angreifen bzw. Verbände mit Shuttles absetzen.

■ Die Web hindert gegnerische Truppen zwar an der Bewegung sowie am Nah- und Fernkampf, Spezialeinheiten können jedoch nach wie vor ihre Fähigkeiten einsetzen.

■ Wenn Sie genügend Ressourcen für eine Trägerflotte besitzen, können Sie auf Corsairs verzichten, da Ihre Träger alle Türme aus sicherer Entfernung eliminieren können.



Diese Corsairs lähmen die Tiefenkolonien der Zerg, so daß Bodentruppen angreifen können.

Dark Templar

■ Dark Templars sind wegen ihrer Dauertarnung und ihres hohen Schadenspotentials interessant.

■ Sie können Sie in Defensive und Offensive gleichermaßen gut einsetzen.

■ Halten Sie neben herkömmlichen Templern immer auch einige Dark Templars in Ihrer Basis für Notfälle bereit. Die Verschmelzung zu einem Dark Archon geht genauso schnell vonstatten wie das Entstehen eines Archons.

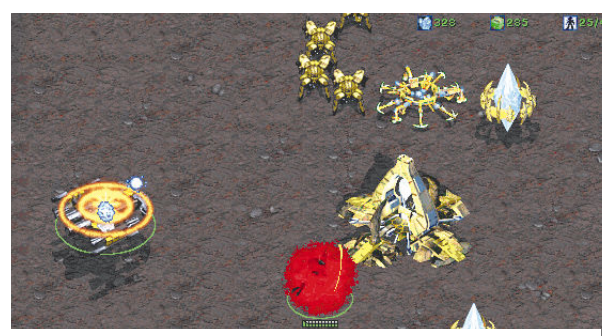


Im Schutze der Protoss-Basis werden Dark Archons geboren.

Dark Archon

■ Feedback lenkt nur das Mana einer Einheit gegen diese selbst, nicht ihre Schildenergie. Gegen normale Protoss-Einheiten ist dieser Spruch daher wirkungslos.

■ Maelstorm wirkt auch auf eigene Einheiten (außer Archons) und enttarnt gegnerische Truppen kurzzeitig. Ähnlich wie beim Einsatz des Einfangen-Spruchs der Zerg-Königin können diese dann bekämpft werden.



Die Schlachtkreuzer der Terraner sind ein lohnendes Ziel für Dark Archons.

■ Dark Templars bringen mit „Mind Control“ erstmals eine sehr mächtige psionische Fähigkeit ins Spiel. Diese ist auf jede Einheit anwendbar mit Ausnahme von Gebäuden, Larven, Abfangjägern, Scarabs und Minen. Lediglich Truppen in dem Stasisfeld eines Arbiters sind geschützt.

■ Sie können auch gegnerische Dark Archons kontrollieren.

■ Wenn Sie einen Transporter „bekehren“, gehen auch alle geladenen Einheiten in Ihren Besitz über.

■ Mit jeder kontrollierten Einheit erhalten Sie auch den dauerhaften Zugriff auf deren Upgrades mit Ausnahme von Schild-, Panzerungs- und Angriffsboni.

■ Wenden Sie Mind Control vor allem gegen teure Feindeinheiten wie Forschungsschiffe, Kreuzer, Wächter, Ultralisken, Träger und Archons an.

■ Erst wenn Sie nicht mehr genug Energie für eine Kontrolle besitzen, sollten Sie Feedback gegen feindliche Spezialeinheiten einsetzen.

■ Eine kontrollierte Protoss-Einheit zehrt wie alle anderen Truppen von Ihrem PSI-Vorrat. Allerdings können Sie auch noch nach Erreichen der Einheitenobergrenze weitere Einheiten auf diese Art rekrutieren.

■ Einer kontrollierten Einheit einer anderen Rasse müssen Sie kein PSI zur Verfügung stellen.

■ Wenn Sie ein WBF oder eine Drohne kontrollieren, können Sie auch die Gebäude der jeweiligen Rasse errichten. Die so produzierten Einheiten erfordern eine eigene Logistik (Terraner: Depots, Zerg: Overlords).

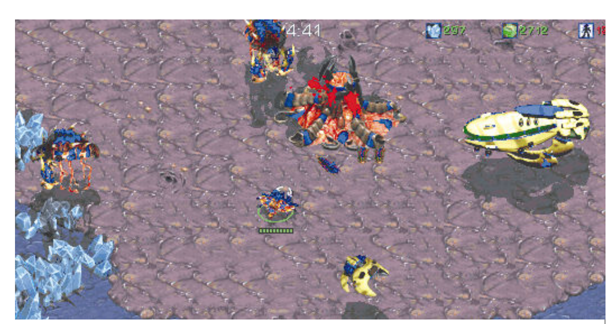
■ Die Kontrolle eines Geistes des Gegners, der über Nuklearwaffen verfügt, erlaubt es Ihnen dennoch nicht, diese auch abzuschießen. Dazu müßten Sie schon eigene Silos besitzen.

■ Wie jede schwache Einheit mit besonderen Fähigkeiten müssen Dark Archons ausreichend durch andere Truppen geschützt werden. Eine Kombination mit einem Arbiter wirkt dabei auf den Gegner besonders überraschend.

■ Halluzinationen werden bei der Anwendung von Mind Control zerstört.

■ Der Computergegner wendet Mind Control nicht auf Ihre Helden an.

■ Sie können auch Critters kontrollieren.

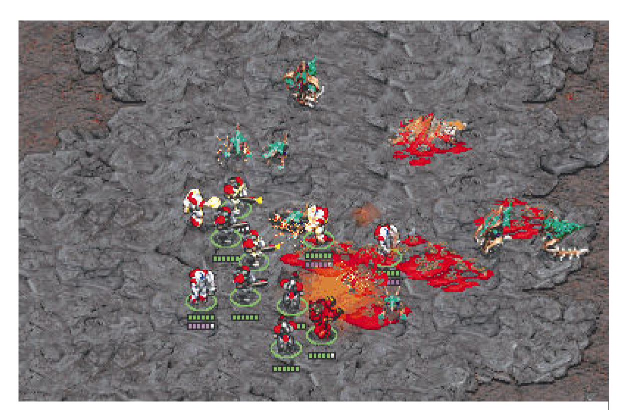


Eine kontrollierte Drohne errichtet im Schutze eines Trägers eine Zerg-Kolonie für die Protoss.

Terraner:

Medic

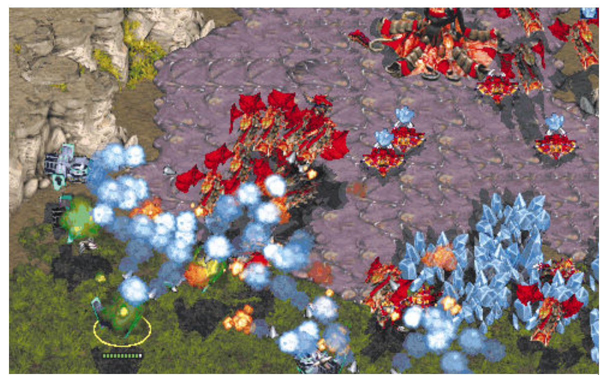
■ Heilung ist auf die Kaserneneinheiten und WBF beschränkt. Sie erfolgt automatisch, wenn sich ein Medic in der Nähe eines Verwundeten befindet. Dabei wird kein Mana verbraucht.
■ WBF können sowohl geheilt als auch repariert werden (letzteres verbraucht Erz).
■ Sie können auch Einheiten alliierter Spieler heilen, müssen diese dann jedoch manuell als Ziel anwählen.
■ Führen Sie pro drei Infanteristen einen Medic mit.
■ Wenden Sie vor einem Sturmangriff regelmäßig das Stimpack an. Dadurch steigt die Feuerrate Ihrer Armee um 50%, wohingegen die negativen Auswirkungen auf die Gesundheit Ihrer Soldaten schon innerhalb weniger Sekunden geheilt sind.
■ Gegen die Schäden, die die schweren Waffensysteme der Ultralisken, Wächter, Panzer, Kreuzer und Träger anrichten, helfen die Fähigkeiten der Medics wenig.
■ Optic Flare engt den Sichtbereich einer Einheit dauerhaft stark ein. Solange jedoch noch andere Einheiten in der Nähe sind, die aufklären, verhält sie sich in Angriff und Verteidigung normal.
■ Ein geblendeter Detektor verliert seine Fähigkeit, getarnte und eingegrabene Einheiten zu erkennen (ähnlich wie bei einem Lockdown, nur dauerhaft).
■ Restoration entfernt die Wirkung aller negativen Effekte auf eine eigene Einheit mit Ausnahme von Stasisfeld und Mind Control. Damit haben Sie erstmals ein Mittel gegen Lockdown/Geister und Parasit/Königin.



Mit medizinischer Unterstützung können auch Zerg-Horden erfolgreich bekämpft werden.

Valkyrie

■ Die Valkyrie ist für den reinen Luftkampf konstruiert und darin dem Raumjäger in Bewaffnung und Panzerung überlegen.
■ Ihr Waffensystem richtet Umgebungsschaden an und ist daher ideal für Massengefechte.



Eine Schwadron Valkyries liefert sich mit Zerg-Mutalisken ein heftiges Gefecht.

■ Benutzen Sie Valkyries gegen zahlenmäßig große Flotten der Zerg-Mutalisken oder Protoss-Scouts.

Zerg:

Lurker

■ Der Lurker kann als einziger Zerg in eingegrabenem Zustand Bodeneinheiten angreifen. Seine Stacheln verletzen dabei niemals die eigenen, sehr wohl aber im Weg stehende alliierte Truppen.



Eine Adler-Patrouille ist in einen Hinterhalt geraten und wird von Lurkern attackiert.

■ Er profitiert von den Angriffs- und Panzerungs-Upgrades des Hydralisken.
■ Um zum Lurker zu mutieren, muß sich ein eingegrabener Hydralisk ausgraben.
■ Er verhält sich wie alle anderen eingegrabenen Zerg-Einheiten bzgl. Entdeckung (nur mittels Detektor) und Angreifbarkeit durch Spezialfähigkeiten (Bestrahlung und PSI-Sturm: ja; Einfangen und Maelstorm: nein).
■ Er bleibt bei einem gegnerischen Angriff anders als die übrigen Zerg jedoch eingegraben.
■ Die herkömmlichen Zerg-Einheiten sind im eingegrabenen Zustand zwar für normale Einheiten unsichtbar, müssen sich zum Kampf jedoch ausgraben. Für eine starke Armee aus Bodentruppen stellen sie daher keine besondere Gefahr dar. Mit dem Lurker gibt es nun eine Einheit, die quasi unsichtbar Angriffe starten kann. Daher ist Aufklärung im Kampf gegen die Zerg jetzt wichtiger denn je.

Devourer

■ Devourer besitzen zwar mehr als doppelt soviele HP wie Mutalisken, sind diesen aber an Geschwindigkeit und vor allem Feuerrate weit unterlegen.
■ Sie sind damit eine reine Unterstützungseinheit für Angriffe gegen Luftziele.
■ Setzen Sie sie zusammen mit Mutalisken ein, wenn Sie Kreuzer der Terraner oder Träger der Protoss angreifen. Damit haben Sie eine Alternative zu den Terrors, die zwar preiswerter sind, aber nur einmal verwendet werden können.

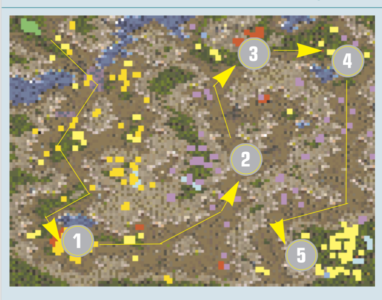


Mutalisken und Devourer kämpfen mit Protoss-Luftstreitkräften um Erzvorkommen.

Komplettlösung, 1. Teil

Kampagne der Protoss

Mission 1: Escape from Aiur (Taktikmission, 2 Gegner: Zerg)



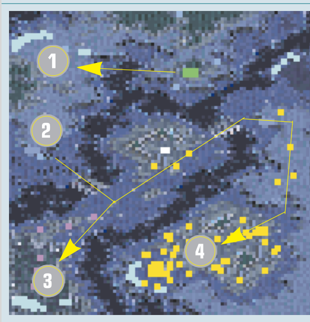
Ziel: Bringen Sie Zeratul zum Warp Gate!

1. Bewegen Sie sich zur Zerg-Basis (1) nach Süden und eliminieren Sie alle Zerg-Einheiten und Nydus-Kanäle auf dem Weg dorthin.
2. Nutzen Sie die heftigen Kampfhandlungen dort, um mit Zeratul und einigen seiner Getreuen durch die gegnerischen Linien hindurch nach (2) zu gelangen. Dort können Sie ungestört auf das Wiederaufladen der Schilde warten.
3. Nehmen Sie den Protoss-Außenposten (3) ein.
4. Bekämpfen Sie die Zerg im NO (4) mit Angriffen in mehreren Wellen, wobei die Schildgeneratoren Ihnen gute Dienste leisten.
5. Brechen Sie dann mit Zeratul und den verbliebenen Protoss zum Warp Gate (5) durch.



Im Nordosten werden die Zerg unter Einsatz der Schildgeneratoren bezwungen.

Mission 2: Dunes of Shakuras (Aufbaumission, 2 Gegner: Zerg)



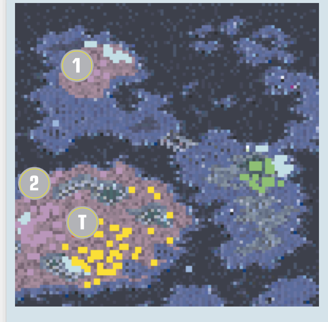
Ziele: • Errichten Sie eine Basis und finden Sie den Dark Templar!
• Bezwingen Sie die Zerg!

1. Errichten Sie Ihre Basis im NW bei (1).
2. Sichern Sie deren einzigen Zugang (2) stets mit einigen Berserkern und Dragonern.
3. Bilden Sie darüber hinaus je acht Berserker und Dragoner aus und bauen Sie zwei Räuber.
4. Erforschen Sie die Upgrades dieser Einheiten und greifen Sie die Zerg (4) auf dem Landweg an.
5. Sie können einen Außenposten bei (3) errichten, um weitere Ressourcen zu erlangen.



Wenn Sie den einzigen Landzugang zu Ihrer Basis gut bewachen, droht dieser kaum noch Gefahr.

Mission 3: Legacy of the Zel'Naga (Aufbaumission, 2 Gegner: Zerg)



Ziel: Eliminieren Sie die Zerg-Zerebraten!

1. Ihre Verbündeten helfen Ihnen dabei, die Kontrolle über die Ressourcen bei (1) zu erlangen. Errichten Sie dort einen Außenposten und schützen Sie diesen wie Ihre Basis durch Dragoner, Photonenkanonen und Schildbatterien.
2. Konstruieren Sie sechs Shuttles und setzen Sie zwei Räuber, vier Dark Templars und sechs Dragoner im NW der Zerg-Basen (2) ab. In einer zweiten Welle sollten Sie Ihren Angriff mit weiteren Dragonern unterstützen.



Der Außenposten im Nordwesten ist bevorzugtes Ziel der Zerg-Angriffe.

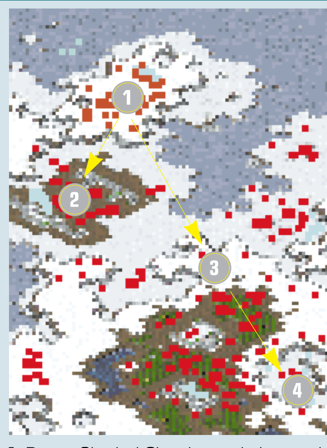
3. Die Luftabwehr können Sie zuvor mit der Disruption Web der Corsair zum Schweigen bringen.
4. Die beiden Zerebraten befinden sich unmittelbar neben dem Tempel (T). Diese können nur von Dark Templars endgültig eliminiert werden.



Der erste Zerebrat wird ausgeschaltet. Der Tempel rechts kann nicht zerstört werden.

S T U

Mission 4: The Quest for Uraj (Aufbaumission, 1 Gegner: Terraner)



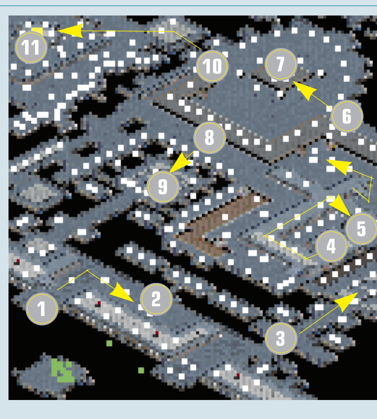
Ziel: Bringen Sie Kerrigan zum Kristall!

1. Übernehmen Sie die Basis der Terraner im Nordwesten (1).
2. Bewegen Sie Kerrigan im Tarnmodus nach Süden und greifen Sie die zweite Basis (2) an.
3. Zerstören Sie zunächst die Bunker und alle WBF. Ziehen Sie dann Ihre Räuber nach und reißen Sie die restlichen Gebäude nieder.
4. Bauen Sie drei Shuttles und einen weiteren Räuber.
5. Setzen Sie die vier Räuber mit zwei Shuttles am Hochplateau (3) ab und schalten Sie die Luftabwehrtürme aus.
6. Bringen Sie Kerrigan dann mit dem letzten Shuttle zum Kristall (4).



Die getarnte Kerrigan greift die benachbarte Terraner-Basis im Alleingang an.

Mission 5: The Battle of Braxis (Taktikmission, 1 Gegner: Terraner)



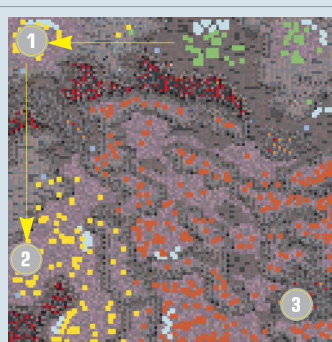
Ziel: Zerstören Sie alle Generatoren!

1. Setzen Sie Ihre Bodentruppen bei (1) ab und kämpfen Sie sich bis zum Generator (2) vor.
2. Beginnen Sie dann bei (3) mit dem Vormarsch nach NO.
3. Setzen Sie nach (4) über und zerstören Sie den Generator bei (5).
4. Dringen Sie weiter nach Norden vor und ziehen Sie alle Einheiten bei (6) zusammen.
5. Entschärfen Sie die Minen auf dem Platz vor dem Generator (7) mittels Beobachter und Dragonern. Die beiden Geister östlich der Plattform werden mit Dragonern unschädlich gemacht, bevor Sie den Generator mit Ihrer Luftflotte zerstören.
6. Schicken Sie einige leere Transporter nach (8). Dies lenkt die Luftabwehr so lange ab, bis Sie die beiden Räuber dort abgesetzt haben.
7. Zerstören Sie den Generator (9) wieder mit Ihren Luftstreitkräften.
8. Sammeln Sie Ihre Luftflotte bei (10) und greifen Sie den letzten Generator (11) an. Nutzen Sie dabei Halluzinationen, Disruption Web und die Tarnfähigkeit des Arbiters.



Den Weg zum letzten Generator kämpfen wir uns mit der Luftflotte frei.

Mission 6: Return to Char (Aufbaumiss. von Protoss & Zerg, 2 Gegner: Zerg)



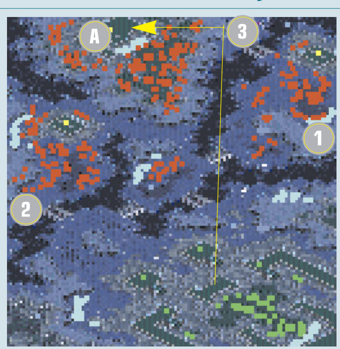
Ziel: Ergreifen Sie Besitz von dem Kristall! Oder: Eliminieren Sie den Overmind!

1. Schützen Sie Ihre beiden Basen durch Photonenkanonen bzw. Tiefen- und Sporenkolonien.
2. Bilden Sie je zehn bis zwölf Berserker und Dragoner aus und greifen Sie die Zerg im Westen an (1).
3. Errichten Sie dort einen Außenposten und fördern Sie Gas.
4. Um zum Kristall (3) zu gelangen, ist der massive Einsatz von Bodenkräften erforderlich. Leider sind Ihnen die Zerg dabei keine große Hilfe, da diese keinen Schwarmstock errichten können.
5. Daher empfiehlt es sich, stattdessen den Overmind zu eliminieren. Bauen Sie dazu eine Luftflotte aus vier Trägern, einem Arbiter und zwei Corsairs auf. Erforschen Sie ferner die Upgrades für Träger und Corsair.
6. Bewegen Sie Ihre Flotte am äußersten westlichen Kartenrand nach Süden.
7. Halten Sie sich nicht mit der Luftverteidigung der Zerg auf, sondern greifen Sie den Overmind (2) direkt an. Der Arbiter tarnt dabei die Träger, während Sie die Hydralisken am Boden mit der Disruption Web handlungsunfähig machen.



Die Zerg-Basis im Nordwesten wird von unseren Truppen leicht überrannt.

Mission 7: The Insurgent (Aufbaumission, 1 Gegner: Protoss)



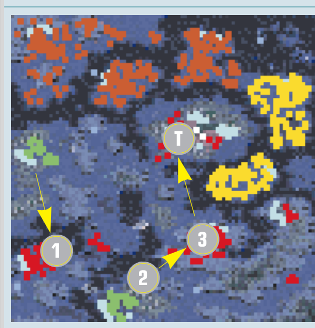
Ziel: Schalten Sie den Verräter Aldaris aus!

1. Sichern Sie die beiden Zugänge zu Ihrer Basis mit Photonenkanonen und Schildbatterien und halten Sie Ihre Dark Archons bereit.
2. Auf die Ausbildung von Berserkern und Dragonern können Sie weitestgehend verzichten. Rekrutieren Sie stattdessen noch weitere Dark Templar, von denen Sie einige zu Dark Archons verschmelzen.
3. Angreifende Archons sollten Sie mittels Mind Control auf Ihre Seite ziehen. Dies ist um so wichtiger, da Sie selbst diesen Truppentyp nicht ausbilden können.
4. Setzen Sie Mind Control auch gegen andere mächtige Einheiten wie Räuber oder Träger ein. Angriffe mit Berserkern und Dragonern können Sie dagegen leicht mit herkömmlichen Mitteln abwehren.
5. Konstruieren Sie mindestens vier Träger und statten Sie diese mit allen Upgrades aus.
6. Aldaris befindet sich ganz im Norden (A). Fliegen Sie mit Ihrer Flotte an den gegnerischen Photonenkanonen vorbei bis zum nördlichen Kartenrand und dann nach Westen. Sie geraten nur auf dem letzten Teil dieses Weges unter Beschuß und können Ihre Mission leicht erfüllen.
7. Wenn Sie Ihre Gegner hingegen völlig besiegen wollen, müssen Sie nacheinander bei (1), (2) und (3) unter dem Schutz Ihrer Träger Außenposten mit Photonenkanonen und Schildbatterien errichten. Zwei bis drei Dark Archons können von dort aus angreifende Träger kontrollieren, während Ihre Flotte die jeweils benachbarte Basis unter Beschuß nimmt.



Um alle gegnerischen Basen zu zerstören, müssen Sie Außenposten errichten.

Mission 8: Countdown (Aufbaumission, 3 Gegner: Zerg)



Ziel: Bringen Sie Artanis und Zeratul zum Tempel und schützen Sie diesen vor den Zerg!

1. Befestigen Sie beide Siedlungen und bauen Sie drei Träger.
2. Greifen Sie die westliche Zerg-Basis (1) aus der Luft an.
3. Erforschen Sie alle Upgrades für Ihre Luftwaffe.
4. Legen Sie zwei bis drei Schildbatterien im Süden an (2) und nehmen Sie eine weitere Zerg-Siedlung (3) ein.
5. Eliminieren Sie alle Zerg rings um den Tempel (T) und schützen Sie diesen mit vier Schildbatterien und mindestens 20 Photonenkanonen.
6. Errichten Sie eine neue Siedlung bei (1) und fördern Sie Erz.
7. Ziehen Sie wenigstens zehn Träger am Tempel zusammen und bringen Sie Ihre beiden Helden dorthin.
8. Seien Sie nun vor allem vor den Angriffen der Wächter auf der Hut, die Ihre Photonenkanonen schnell zerstören können. Ersetzen Sie zerstörte Kanonen laufend durch neue.
9. Ihre Siedlungen sind vor dem Ansturm der Zerg nicht zu retten, konzentrieren Sie sich daher ausschließlich auf die Verteidigung des Tempels.



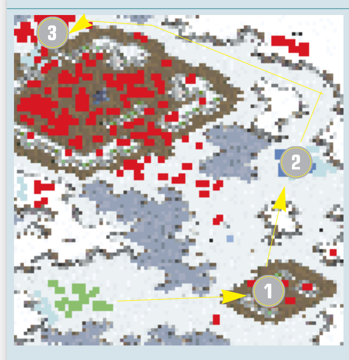
Die erste Zerg-Basis hat unseren Trägern nichts entgegenzusetzen und wird schnell besiegt.



In der Endphase entbrennt ein heftiger Kampf um den Tempel.

Kampagne der Terraner

Mission 1: First Strike (Aufbaumission, 1 Gegner: Terraner und 1 Verbündeter: Terraner)

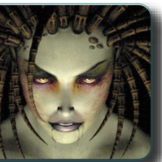


Ziele:
- **Zerstören Sie die gegnerische Kommandozentrale!**
- **Schützen Sie den Helden Duran!**

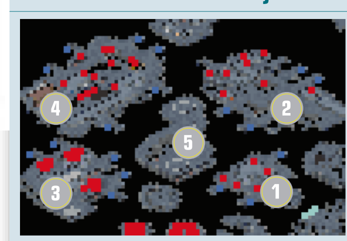
1. Bilden Sie sechs bis acht Marines aus und bewegen Sie alle Truppen nach Osten.
2. Nehmen Sie den gegnerischen Außenposten (1) ein und vereinigen Sie Ihre Truppen mit den Verbündeten im NO (2).
3. Schützen Sie beide Basen mit Bunkern und Belagerungspanzern. Duran ist am sichersten in einem Bunker aufgehoben.
4. Erforschen Sie alle Upgrades für Marines und Panzer.
5. Greifen Sie mit zehn Panzern und 20 Marines an. Umgehen Sie dabei die Basis des Gegners und stoßen Sie von Norden her zu (3). Lassen Sie jeweils einen Teil Ihrer Panzer vorrücken, während Ihnen die anderen im Belagerungsmodus Feuerschutz geben.



Die Panzer stehen vor der Basis der Terraner und haben das Hauptquartier fast erreicht.



Mission 2: The Dylarian Shipyards (Taktikmission, 1 Gegner: Terraner)



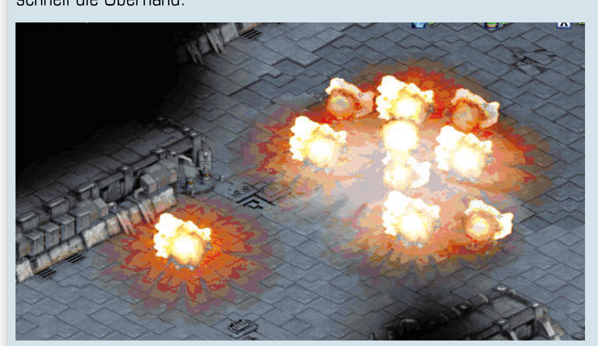
Ziele: • Übernehmen Sie 18 Schlachtkreuzer!
• Besiegen Sie die gegnerische Luftflotte!

1. Greifen Sie die Bunker mit Ihren Marines an und halten Sie die Medics bereit.
2. Schicken Sie zwei Medics los, um alle Panzer mit Optic Flare zu blenden.
3. Blenden Sie das Forschungsschiff und zerstören Sie die Truppenansammlungen mit Atomschlägen.



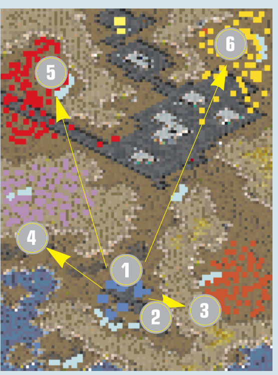
Halten Sie Ihre Medics immer dicht hinter der Infanterie, wenn Sie angreifen.

4. Tarnen Sie alle Geister und wenden Sie Lockdown auf die beiden Forscher an. Diese können Sie dann ebenso gefahrlos zerstören wie die feindlichen Panzer und Bunker.
5. Im abschließenden Gefecht gewinnen Sie dank der Yamato-Kanone schnell die Oberhand.



Mit Atomschlägen setzen Sie gegnerischen Truppenansammlungen ein jähes Ende.

Mission 3: Ruins of Tarsonis (Aufbaumission, 4 Gegner: Zerg)



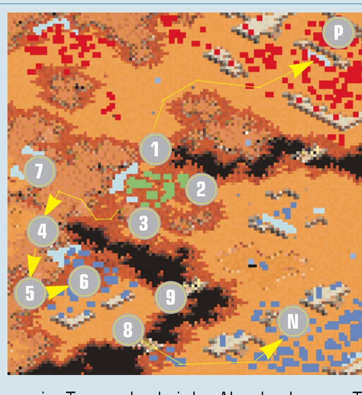
Das Ziel wird kurz nach Missionsstart wie folgt ergänzt:
• Eliminieren Sie alle vier Zerg-Schwarmstöcke!
• Bringen Sie Duran erst dann zum PSI-Disruptor!

1. Sichern Sie Ihre Basis mit je drei Bunkern im Norden (1) und Süden (2). Besetzen Sie jeden Bunker mit drei Marines und einem Feuerfresser.
2. Erforschen Sie je ein Upgrade für Reichweite, Panzerung und Waffen der Infanterie.
3. Besetzen Sie die Anhöhe (3) vor dem östlichen Nachbarn mit 12 bis 15 Marines und Medics. Fahren Sie dort zwei Panzer im Belagerungsmodus auf und reißen Sie den Schwarmstock nieder.
4. Wenden Sie die gleiche Taktik vor der Basis im Norden an (4). Zuvor müssen Sie allerdings das Hochplateau mit einem Forschungsschiff auskundschaften.
5. Mit vier Raumjägern können Sie den Schwarm im Nordosten (5) fast ohne Gegenwehr eliminieren.
6. Greifen Sie die letzte Zerg-Basis (6) mit mindestens 12 Marines und sechs Medics an. Zusätzlich sollten Sie sechs Goliaths mit verbesserter Reichweite gegen die Wächter mitführen.



Die Basis ganz im Norden wird durch starke Flieger verteidigt und ist schwer einzunehmen.

Mission 4: Assault on Korhal (Aufbaumission, 2 Gegner: Terraner)



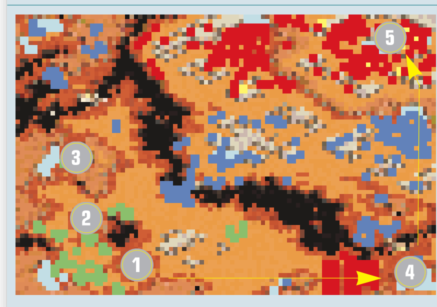
Ziel: Zerstören Sie alle gegnerischen Physiklabors! Oder: Zerstören Sie alle gegnerischen Nuklearsilos!

1. Errichten Sie Verteidigungsanlagen im Norden (1), Osten (2) und Süden (3) Ihrer Basis.
2. Halten Sie stets drei bis vier Raumjäger bereit, die Ihre Bodentruppen im Tarnmodus bei der Abwehr der zum Teil sehr heftig vorgetragenen Panzerattacken unterstützen müssen.
3. Erforschen Sie Restoration für die Medics sowie Einzeltarnung und Lockdown für die Geister.
4. Besetzen Sie die Anhöhe im Westen (4) mit vier Panzern, zwölf bis 15 Infanteristen und Medics, einem Forschungsschiff und einem Geist.
5. Nehmen Sie die unterhalb liegende Basis unter Beschuß und wehren Sie zunächst nur die Angriffe ab.
6. Schalten Sie dann den Belagerungspanzer an der Rampe (5) mit Lockdown aus und rücken Sie in die Siedlung (6) vor.
7. Ist diese zerstört, sollten Sie Verteidigungsstellungen vor den beiden Brücken (8), (9) errichten.
8. Sie können nun unbehelligt mit dem Ressourcenabbau bei (6) oder (7) beginnen, während Sie die Upgrades für Infanterie, Goliaths und Panzer erforschen.
9. Die weitere Vorgehensweise hängt von der Wahl des Missionsziels ab:
(a) Die Physiklabors (P) werden stark verteidigt. Errichten Sie zwei weitere Kommandozentralen mit angeschlossenen Nuklearsilos und stellen Sie Atomsprengköpfe her. Greifen Sie die Basis im Norden mit je zehn Panzern und Goliaths sowie 20 Infanteristen an. Setzen Sie dabei auch Raketen ein. Auch wenn Sie eines der Labors an ein eigenes Wissenschaftsgebäude anschließen, bleibt Ihnen die Kreuzer-Technologie (noch) verwehrt. Weiter geht es mit Mission 5a.
(b) Um die Nuklearsilos (N) im Süden zu zerstören, reicht eine Armee aus je sechs Panzern und Goliaths sowie 15 Infanteristen und Medics aus. Greifen Sie von der südlichen Brücke (8) aus an. Die Silos sind im übrigen nicht mit Atomwaffen bestückt. Weiter geht es dann mit Mission 5b.



Die Wissenschaftszentren und Physiklabors im Norden werden mit Atomschlägen zerstört.

Mission 5a (von Mission 4/Physiklabors): Emperor's Fall – Ground Zero (Aufbaumission, 2 Gegner: Terraner)



Ziel: Zerstören Sie Mengsks Hauptquartier!

1. Die Atomschläge zu Beginn können Sie leider nicht verhindern. Fliegen Sie Kaserne und Fabrik darum sofort in die südwestliche Ecke der Karte.

2. Bauen Sie Verteidigungsanlagen und plazieren Sie zwei Forschungsschiffe über den beiden Anhöhen im Osten (1) und Norden (2) Ihrer Basis.



Ihre Basis wird zu Beginn fast vollständig durch Atomschläge zerstört …

3. Halten Sie stets einige Marines bereit, um auf diese Art enttarnte Geister zu eliminieren, bevor diese weitere Raketen ins Ziel dirigieren können.

4. Sie können einen Außenposten im Norden (3) errichten, um Zugriff auf weitere Ressourcen zu erhalten.



… durch schnelles Handeln können Sie Kaserne und Fabrik dennoch retten.

5. Produzieren Sie vier Kreuzer und erforschen Sie die Yamato-Kanone und den Kolossus-Reaktor.

6. Nehmen Sie den Außenposten (4) der Terraner im Südosten mit Ihren Kreuzern ein. Luftabwehrtürme schalten Sie dabei mit der Yamato aus.

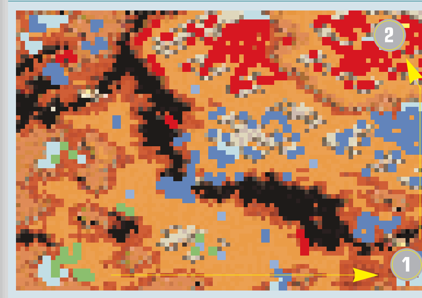
7. Erforschen Sie alle Waffen- und Rüstungs-Upgrades für die Kreuzer und produzieren Sie drei Forschungsschiffe.

8. Schützen Sie mindestens sechs Kreuzer mit der Verteidigungsmatrix und fliegen Sie zum Ziel (5). Lassen Sie sich auch durch den massiven Beschuß nicht aufhalten. Setzen Sie dann die Yamato-Kanone gegen Mengsks Hauptquartier ein.



Zwei unserer Kreuzer haben sich zu Mengsks HQ durchgekämpft und nehmen es unter Beschuß.

Mission 5b (von Mission 4/Nuklearsilos): Emperor's Fall – Birds of War (Aufbaumission, 2 Gegner: Terraner)



Ziel: Zerstören Sie Mengsks Hauptquartier!

1. Sie befinden sich auf derselben Karte wie in der Parallelmission 5a. Da in der vierten Mission alle Nuklearsilos zerstört wurden, haben Sie jetzt jedoch keine Atomschläge zu fürchten.



Von Beginn an fällt der Gegner mit unzähligen Kreuzern in unsere Basis ein.

2. Die Angriffe der Schlachtkreuzer bekämpfen Sie am wirkungsvollsten mit Lockdown und Goliaths. Errichten Sie darüber hinaus eine Kette von Luftabwehrtürmen rings um Ihre Basis.

3. Konstruieren Sie mindestens sechs Kreuzer und erforschen Sie für diese alle verfügbaren Upgrades.

4. Bauen Sie darüber hinaus zwei Forschungsschiffe. Diese sind eine leichte Beute für die Yamatos gegnerischer Kreuzer, schützen Sie sie daher bis zum Einsatz im Inneren Ihrer Basis.

5. Eskortieren Sie Ihre Flotte mit acht bis zehn Goliaths nach Osten (1). Errichten Sie dort einen Außenposten.

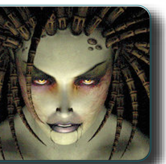
6. Ihre Kreuzer stoßen dann mit der Matrix geschützt nach Norden vor und zerstören die feindliche Kommadozentrale (2).



Diese Armada wird sich zum Hauptquartier ganz im Norden durchschlagen.



Abermals gelingt es Emperor Mengsk, mit Hilfe der Protoss zu fliehen.



Mission 6: Emperor´s Flight (Aufbaumission, 3 Gegner: Zerg/Protoss)



Ziel: Zerstören Sie Rainors Hauptquartier!

1. Sie können Ihre Basis in dieser Mission nahezu ungestört aufbauen. Die beiden Zerg-Stämme greifen die Protoss wesentlich häufiger an als Sie.
2. Die Protoss gehen erst dann gegen Sie vor, wenn Sie sich aus Ihrer Basis herauswagen. Warten Sie mit dem entscheidenden Schlag daher so lange, bis Sie ausreichende Kräfte zusammengezogen haben.
3. Unterstützen Sie die Panzer auf den beiden Anhöhen (1) und (2) mit jeweils acht bis zehn Infanteristen und wehren Sie angreifende Mutalisken mit den Valkyries ab. Bunker oder Raketentürme benötigen Sie diesmal nicht.
1. Konstruieren Sie sechs bis acht Kreuzer und erforschen Sie die zugehörigen Upgrades.
2. Die Stellungen der Protoss bei (3) und (4) können Sie bei Bedarf mit den Kreuzern leicht einnehmen. Wenn Sie selber dort Außenposten errichten, müssen Sie diese jedoch ausreichend schützen.



Die Belagerungspanzer und Valkyries sorgen diesmal für die Basisverteidigung gegen die Zerg.

3. Bewegen Sie Ihre Flotte um die östliche Zerg-Basis (5) herum nach Norden. Vermeiden Sie unter allen Umständen eine direkte Konfrontation mit diesen Zerg.
4. Stoßen Sie dann zu Rainors Hauptquartier (6) vor und zerstören Sie es mit den Yamatos.

Mission 7: Patriot's Blood (Taktikmiss. mit Zeitbegrenzung, 1 Gegner: Zerg)

Ziele: • Finden und eliminieren Sie Admiral Stukov!
• Verhindern Sie die Selbstzerstörung des PSI-Disruptors!



Folgen Sie dem eingezeichneten Weg und beachten Sie die folgenden Hinweise:
1. Teilen Sie Ihre Truppen, um die Goliaths zu stehlen.
2. Ein WBF wird Ihnen zur Verfügung gestellt.
3. Der Standort von Admiral Stukov.
4. Locken Sie die Zerg in diesen Raum mit Selbstschußanlagen.
5. Schicken Sie einen Marine vor, damit die beiden infizierten Terraner möglichst wenig Schaden anrichten.
6. Ein Vergifter greift Sie an.
7. Der PSI-Disruptor.

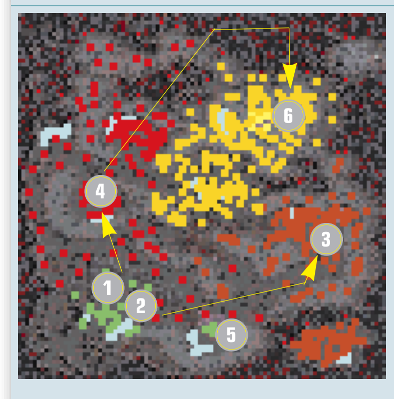


Achten Sie darauf, daß Ihre Infanteristen ständig von den Medics geheilt werden.



Der PSI-Disruptor kann in letzter Sekunde vor der Selbstzerstörung bewahrt werden.

Mission 8: To Chain the Beast (Aufbaumission, 1 Gegner: Zerg)



Ziel: Eliminieren Sie die drei Zerebraten und bringen Sie vier Medics zum Overmind!

1. Sie müssen keinen der Zerebraten eliminieren, um erfolgreich zu sein. Die Mission ist so aber wesentlich leichter zu gewinnen.
2. Errichten Sie einen Sperriegel aus Bunkern im Norden (1) und Osten Ihrer Basis (2).
3. Der Torrasque greift immer aus Richtung Osten an. Stellen Sie dort zusätzlich einige Belagerungspanzer auf.
4. Konstruieren Sie sechs Kreuzer und drei Forschungsschiffe.
5. Schützen Sie die Kreuzer mit der Matrix und bewegen Sie sie zügig nach Osten. Wählen Sie den Zerebraten (3) schon aus größerer Entfernung als Ziel für die Yamatos. Nachdem Sie diesen ausgeschaltet haben, werden Sie von den dortigen Zerg-Kolonien und dem Torrasquen nicht mehr angegriffen.
6. Mit der gleichen Taktik besiegen Sie die Zerg im Norden (4).
7. Sie können nun den alten Außenposten im Osten (5) wieder aufbauen, um weitere Ressourcen zu fördern.
8. Umfliegen Sie den letzten Zerg-Stamm und greifen Sie den verbliebenen Zerebraten (6) von Norden her an.
9. Damit ist jeder Widerstand gebrochen und Sie können die Medics gefahrlos zum Overmind bringen.



Dem Torrasquen ist nur mit schweren Waffen beizukommen.



Jeder der drei Zerebraten kann mit sechs Schüssen der Yamato-Kanone ausgeschaltet werden.

Andreas Krumme

The Dark Project: Der Meisterdieb

D E F

Mit The Dark Project hat Looking Glass dem 3D-Genre eine gänzlich neue Facette gegeben. Nur wer auf leisen Sohlen im Schatten wandelt, wird Erfolg haben. Wir geben Ihnen allgemeine Tips und begleiten Sie durch die ersten acht Missionen.

Zum Geleit

Wohlan Ihr Schurken und Spitzbuben, wappnet Euch und studieret aufmerksam die aufgezeichneten Erfahrungen des „Meisterdiebes“. Bleibet wachsam und hütet Euch vor allerlei finstren Fallen und üblen Untoten. Übt Euch in perfektem Umgang mit Licht und Schatten... dann sind keine Schätze der Welt mehr vor Euch sicher!

Die Kunst des „Diebens“

So lasset uns mit den 10 Grundregeln unseres diebischen Handwerks beginnen:

Lektion 1:

Schändliches Meucheln ist nicht unser Ziel und daher stets die letzte Wahl. Unerkannt bleiben heißt das oberste Gebot der Diebe. Wählet also Hilfsmittel wohlüberlegt aus. So ist es z.B. Narretei, Minen zu erwerben, wenn der Auftrag gebietet, alle Gegner am Leben zu lassen.

Lektion 2:

Hebt Gulden nicht unnütz auf, sondern gebt vor einem Auftrage alles aus. Denn seid gewiß, aufgespartes Geld verschwindet auf wundersame Weise vor dem nächsten Auftrag. Auch sollt Ihr ruhig alle Ausrüstung benutzen, denn auch hiervon behaltet Ihr nichts für den nächsten Auftrag übrig.

Lektion 3:

Bevor Ihr Euer Handwerk beginnet, nutzt fleißig Euer Training, vor allem das Springen an oder von Seilen/Leitern ist höchst wichtig und bedarf der Übung.

Lektion 4:

Zu wissen, wo Ihr Euch befindet, macht vieles leichter. Benutzt die reichlich vorhandenen Gegenstände wie Kisten, Vasen, Knochen usw., um damit Kreuzungen und Gänge zu markieren. Zur Not könnt Ihr auch Eure Ausrüstungsgegenstände dafür benutzen.

Die Widersacher

Allen menschlichen Wachen ist eines gemein, nämlich ihre Unfähigkeit zu schwimmen. Gibt es bei einem Auftrag irgendwo tiefes Wasser, könnt Ihr die Wachen dorthin locken, um sie loszuwerden (klappt nicht immer).



Puuh, das ging ja nochmal gut, alle Untoten aus dem Bergwerk fanden in diesem Teich ihr endgültiges Ende.

Untote Wesen fürchten geweihtes Wasser und das Feuer. Erspäht Ihr einen liegenden Zombie, genügt schon ein Pfeil, sind sie erwacht, sind zwei Treffer nötig. Sollten Euch diese Pfeile ausgegangen sein, könnt Ihr auch Zombies in tiefes Wasser locken, wo sie jämmerlich ertrinken.

Geistwesen wie in der zerfallenen Kathedrale sind da etwas hartnäckiger. Schwächt sie mit heiligem Wasser (ein Pfeil) und bereitet ihnen mit Constantins Schwert das Ende (mehrere Hiebe nötig).



Nachdem der Geist mit Weihwasser geschwächt wurde, kommt das Constantin-Schwert zum finalen Einsatz.

Burricks

Tödlichen Odem verbreiten diese Echsenwesen, jedoch sind sie recht langsam. So könnt Ihr ihnen (wie auch den Zombies) immer noch davonlaufen, sollten sie Witterung aufgenommen haben.

Gefährlich sind die außerirdisch anmutenden Wesen („Craymen“), auf die Ihr zum ersten Mal im sechsten Auftrag (Die zerfallene Kathedrale) trefft. Sie können sich unter Wasser aufhalten, doch Ihr könnt sie ohne Scheu vom Ufer aus z.B. mit dem Breitkopfpfeil beschießen, er wirkt auch im feuchten Naß. Dem Feuerpfeil können sie ebenfalls nicht lange standhalten.


Das Wesen hatte mein Kommen nicht bemerkt und wurde zur Zielscheibe, um die Kunst im Bogenschuß zu verbessern.

Lektion 5:

Kommt Ihr an bestimmten Gegnern einfach nicht vorbei, gibt es vielleicht einen anderen Weg, diese zu umgehen. Sucht nach verborgenen Winkeln und Gängen und haltet nicht an ein und demselben Weg fest.

Lektion 6:

Richtet den Blick öfter gen Himmel, um Vorsprünge, Balken etc. zu erkennen, die Ihr erklimmen könnt. Richtet den Blick nach unten, um enge Gänge und Durchschlupfe zu gewahren, durch die Ihr kriechen könnt.



Handwerkszeug - Waffen

Mit großem taktischen Geschick sollt Ihr die Waffen einsetzen. Richtet dazu Eure Augen auf folgende Beispiele:

Der Breitkopfpfeil

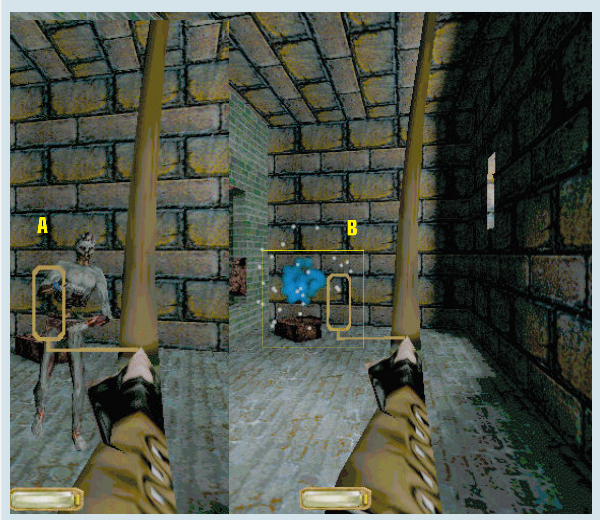


Mit dem gewöhnlichen Pfeil läßt sich gut Lärm verursachen, um z.B. Gegner abzulenken oder wie hier aus der Wachstube herauszulocken. Danach beschert den Tölpeln mit Eurem Prügel süßen Schlummer. Falls erlaubt, bieten Pfeil und Bogen eine perfekte Möglichkeit, unaufmerksame Gegner auszuschalten. Dazu ist ein genauer Treffer in den Hals oder Rücken nötig, d.h. ÜBEN!

Der Feuerpfeil

Kann nicht nur Fackeln entzünden, sondern eignet sich auch gut, um die Untoten zu besiegen. Selbst die unheimlichen „Craymen" mit ihren Scherenhänden halten nicht mehr als zwei gute Treffer davon aus. Aber habt acht und haltet ausreichend Abstand zum Ziele, da Euer werter Leib sonst Schaden nimmt.

Der Wasserpfeil



… ist des Diebes liebstes Kind, denn er vermag es, Fackeln oder Kamine zu löschen, um neue Schatten zu schaffen. Geweiht mit heiligem Wasser lassen sich damit alle Untoten zur Ruhe betten. Im linken Bildteil (A) „lebt" der Zombie noch, rechts (B) ist nichts mehr von ihm übrig.

Der Seilpfeil

Fürwahr, mit ihm werden unerreichbare Abschnitte plötzlich zugänglich. Auch manche Fallen können damit ausgetrickst werden (s. „In den Katakomben"). Vergeßt nicht, er bleibet nur im Holze stecken, kann aber von dort wieder herausgelöst werden! Ist Eure Bogenkunst vortrefflich, reichen zwei bis drei Seilpfeile pro Auftrag aus.

Der Moospfeil

Spart Euch dieses Hilfsmittel auf, um lärmenden Untergrund wie Kachel- oder Stahlböden lautlos zu machen.



Im Flur patrouillieren ständig Wachleute, die jeden Schritt auf den Fliesen vernehmen. Mit solch einem Moospolster gelangt Ihr unbemerkt hinter Euer Opfer.

Der Lärmpfeil

… ist ein unnütz Ding, denn Lärm vermag auch der einfache Breitkopfpfeil zu machen. Einzig gibt der Lärmpfeil schon im Fluge Geräusche von sich, was aber kein allzu großer Vorteil ist. Immerhin ist er wiederverwendbar.

Das Schwert

Ihr könnt damit zu Beginn Euer Leben retten und gegen Wachen bestehen… allerdings sollte dies nur in der Not geschehen. Viel öfter wird die Klinge an Wandteppichen u. ä. angewandt, dahinter verbirgt sich manch geheimer Pfad. Dagegen kann Constantins Schwert (Auftrag 5) selbst Geistern den Garaus machen.

Der Prügel

Das Werkzeug eines Meisters, den Umgang mit dieser Waffe müsset Ihr perfekt beherrschen. Übt Euch darin, z.B. Wachen hinterherzuschleichen, ohne gehört zu werden, oder ihnen im Schatten aufzulauern. Dann laßt den Prügel wirken. Gerade der erste Auftrag bietet ausreichend Gelegenheit, dieses Werkzeug einzusetzen. Ist ein Gegner allerdings auf Euch aufmerksam geworden, nutzt der Prügel leider nichts mehr.

Minen

Ein sehr gutes Mittel, um z.B. mehrere Gegner auf einen Streich unschädlich zu machen. Postiert die Mine genau auf dem Pfad einer Patrouille und wartet einfach ab. Doch Vorsicht, die Explosion kann weitere Schergen herbeilocken.

Blitzbombe

Ein Raum, den Ihr aufsuchen müßt, beherbergt gleich mehrere Wachen - dann benutzt das Blendwerk. Beeilt Euch aber, denn die Wirkung hält nicht lange an. Die Zeit sollte aber reichen, um z.B. einen Gegenstand zu entwenden.

Dietriche

Was wäre ein Dieb ohne diese. Merket, nicht jede Tür läßt sich manipulieren. Nur diejenigen, die beim Nähertreten aufleuchten, lassen sich auch öffnen. Daran ändert sich auch nichts mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Vergeßt nicht, daß Ihr mehrere Dietriche habt, manche Schlösser erfordern eine kombinierte Anwendung.

D E F

Lektion 7:
Versucht Euch an den verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Grundsätzlich steigen die Ansprüche an den Auftrag. Gewöhnlich sind mehr Gegenstände und Diebesgut zu beschaffen. Ihr werdet erkennen, daß ein „normaler“ Dieb z.B. Schlüssel in einem Raum offen liegen vorfindet, während ein Experte diesen Schlüssel einer Wache abnehmen muß. Wo vorher ein geheimer Gang zur Flucht war, kann sich plötzlich nur ein Raum befinden usw. Zuvor unbewachte Orte werden nun von Gegnern blockiert und auch Schätze liegen plötzlich an anderen Stellen. Auch kann die Anzahl der Wachen und Kreaturen zunehmen.

Lektion 8:
Beobachtet und belauscht stets die Gegner. Solange sie nicht auf Euch aufmerksam werden, gelingt es Euch, ihnen z.B. Schlüssel unbemerkt zu stehlen oder wertvolle Hinweise zu erhalten.

Lektion 9:
Tragt Waffen nicht offen herum, wenn Ihr Euch bewegt, so fallt Ihr weniger auf. Steckt sie nach jedem Einsatz wieder weg.

Lektion 10:
Arbeitet nie überstürzt, sondern lernt die Wege von Monstern und Wachen in aller Ruhe auswendig. Dann seid Ihr imstande, besser einzuschätzen, wo und wann die Störenfriede auftauchen.

Halt, wer wandelt da?

Sollte Euer Herumschleichen doch einmal auffallen, weil Ihr einer Wache geradewegs unter die Augen tretet, nehmt schleunigst Eure Beine in die Hand und flieht in einen entfernt gelegenen Schatten. Sucht nach Möglichkeit eine Stelle, von der Ihr viel einsehen könnt, um die suchenden Wachen zu beobachten. Nach einer Weile beruhigt sich alles wieder, und Ihr könnt aus dem Dunkel hervortreten. Je nachdem, wie weit ein Aufpasser von Euch entfernt ist, wenn Ihr bemerkt werdet, kann es leider auch zum Auslösen von Alarmanlagen kommen. Dann solltet Ihr den Auftrag lieber nochmal von vorne beginnnen.

Diebestour

Ihr seid jetzt auf Euch allein gestellt als Dieb. Solltet Ihr vor unlösbaren Problemen stehen, werden Euch die folgenden Notizen hoffentlich weiterhelfen. Ich habe für Euch vermerkt, mit welcher Schwierigkeit ich an den Auftrag heranging und welche Pfeile mir am wertvollsten waren:

Lord Baffords Anwesen

(Experte, viele Wasserpfeile)

1. Der Schlüssel für das Brunnenhaus läßt sich einfach stehlen, ohne daß die Wache betäubt werden muß. Vergeßt nicht, auf dem Weg dahin die Pfeile aus einem Fach im Torbogen (vom Start nach rechts gehen) mitzunehmen.



Unter dem Dorf befindet sich ein Raum mit Hebel für das Gitter links (führt zum Brunnenhaus) nebst einer Goldbrosche im Wasser.

2. Vielleicht solltet Ihr beim Dorfrundgang auch die Kanalisation aufsuchen.

3. Das Becken mit dem rieselnden Wasser von oben birgt noch einen Zugang (tauchen) zu einer versteckten Höhle mit einer Truhe, bewacht von garstigen Spinnen.

4. Augen auf beim Durchsuchen der Räume, manches Kleinod ist sehr gut versteckt.



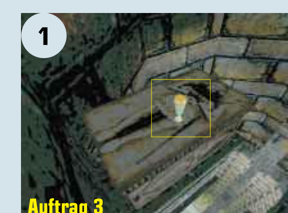
Der winzige Ring auf der Ecke der Kommode wird nur allzu leicht übersehen.

5. Besondere Vorsicht ist im oberen Schloßbereich angesagt (golden gekleidete Wachen), der gekachelte Boden ist tückisch, die Passagen mit Teppichboden sind geeignet, um die Wachen auszuschalten.

6. Die Thronsaalwache kann auch von oben überlistet werden, dazu muß nur ein Geheimgang gefunden werden.

Diebesgut und Fallen

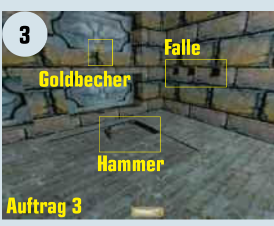
Gemmen und Tand sind es, wonach wir streben, werte Diebschaft. Gut versteckt und geschützt sind sie nur mit List und Tücke zu erreichen. Laßt keine Leiter und keine Nische aus. Sucht in allen Winkeln, wenn Ihr nichts übersehen wollt.





❶+❷ Ob in luft'ger Höhe oder gar unter Wasser - Euer geschulter Blick kann manch Kleinod aufspüren.

Rechnet mit gar üblen Fallen in den Gewölben. Erblickt Ihr Knochen oder Leichen am Boden, sucht nach verborgenen Bodenplatten oder Löchern in der Wand. Lernt erneut von meinen Beispielen:



❸ Eine leichte Aufgabe. Beschwert die auslösende Bodenplatte mit einem Gegenstand (hier ein Hammer aus dem Nachbarraum) und wartet, bis die Falle aktiviert wurde. Danach ist der Weg zum Goldbecher frei.



❹ Merkt auf, unten am Schachtende ist eine Bodenplatte zu sehen, verweilet Ihr zu lange auf derselben, werdet Ihr von einem Steinhagel erschlagen.



❺ Diese Falle warnt Euch sogar mit Worten, nicht vor ihr Gesicht zu treten. Gehet also von der Seite so weit heran, daß Ihr die Schätze in den Augenhöhlen ergreifen könnt. Solltet Ihr ohne Seilpfeil in diese Kammer springen, findet Ihr hinter einer der Steinsäulen selbige Pfeile zum Entkommen.



❻ Seht Ihr die Leiche im oberen Bildteil, die dunkleren Bodenplatten (X) dienen wieder als Fallenauslöser. Springt oder schleicht vorsichtig über die festen hellen Platten zum Ziel. Ich habe Euch eine mögliche Variante mit Kreide aufgezeichnet.





Rrriiitsch, wird der Vorhang zerschnitten. Ein Durchgang kommt zutage, der ins Gebälk über die Thronsaalwache führt. Wer ohne einen kupfernen Schlüssel dorthin gelangt und auch bei der Wache keinen Schlüssel findet (Expertenmodus), kann den Gong ertönen lassen, um Wachen herbeizulocken. Dann öffnen diese die Türe, und eine Flucht ist möglich.

Cragscleft-Gefängnis
(Hart, viele Wasserpfeile)

1. Im Bergwerk sind einige Edelsteine versteckt, darum bloß keine Nische auslassen und auch unter Wasser die Augen aufmerksam schweifen lassen.
2. Die Zombies im Bergwerk lassen sich alle schön in den See locken, wenn gerade kein Weihwasser vorhanden ist.
3. Fahrt mit dem Fahrstuhl ganz nach unten, wo sich neben einer fetten Spinne zwei nützliche Moospfeile finden lassen.
4. Die Wachen an der Treppe zur Fabrik lockt Ihr mit dem Werfen von Leichenteilen in eine dunkle Ecke. Wer möchte, kann sie aber auch wie die Untoten in tiefes Wasser locken. Geht danach die Treppe hoch.
5. Die Fabrikarbeiter sollten erst eine Weile beobachtet werden, um die günstigen Momente für ein Vorbeischleichen abzupassen. Achtet vor allem auf die lärmenden Metallböden!
6. Das Geld für den „heißen Tip" kann eingespart werden, da die beiden Soldaten am Gefängniseingang ebenfalls mitteilen, wo Cutty gefangen gehalten wird (Block 4).
7. Im Gefängnisbereich sind vor den beiden Zellenblöcken 1-2 und 3-4 Alarmanlagen installiert.

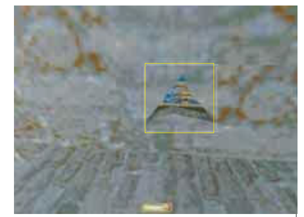


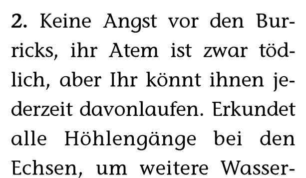
Tretet nicht ins Angesicht dieses Überwachungsapparates, um einen Sirenenalarm zu vermeiden. Den wachhabenden Soldaten lockt ein wenig Lärm im Dunkel aus seinem Verschlag.

8. Vor der Gefangenenbefreiung empfiehlt es sich, alle Wachen zu betäuben, sonst sind die Fliehenden dem Tode geweiht.
9. Die Zellen werden mit Hebeln geöffnet. Sie befinden sich in den bewachten Verschlägen im jeweiligen oberen Zellentrakt. Lockt die Wache heraus und betäubt sie. Gebt Ihr Euch dabei zu schnell zu erkennen, schlagen sie Alarm.
10. Der rotgewandete Scherge im ersten Stock der Kaserne trägt den Schlüssel für die Wandtresore bei sich. Er kann zwar nicht betäubt, aber bestohlen werden. Lockt ihn ins Dunkel, um ihm den Schlüssel abnehmen zu können. Alternativ kann der Schlüssel auch von der patrouillierenden Wache im Außenbereich der zweiten Etage gemopst werden.
11. Zerschlagt in der gleichen Etage auch die Wandteppiche. Je nach Schwierigkeitsgrad findet Ihr dort einen Geheimgang zur Flucht oder einen Raum mit wertvollem Inhalt.

In den Katakomben
(Experte, viele Wasser- und Feuerpfeile, 2 Seilpfeile)

1. Die riesige Gräberanlage hält eine Menge Verstecke und Fallen für Euch bereit. Haltet immer Ausschau nach Bodenplatten und verdächtigen Löchern und Nischen.
2. Keine Angst vor den Burricks, ihr Atem ist zwar tödlich, aber Ihr könnt ihnen jederzeit davonlaufen. Erkundet alle Höhlengänge bei den Echsen, um weitere Wasser- und Feuerpfeile zu erbeuten. Der Raum mit den Wasserpfeilen (mit dem einzelnen Burrick als Wache) ist eine Sackgasse, Ihr müßt also wieder am Monster vorbei. Haltet in der ersten Burrickhöhle Ausschau nach einer erhöhten Öffnung mit Seil; dort gelangt Ihr weiter zu einer Klippe, von dort weiter in die Katakomben. Es führen zwei Pfade dorthin, der kürzere führt links an der Klippenwand entlang. Neugierige Diebe sollten über die Klippenschlucht springen.





Verpaßt nicht diese mit Wasserpfeilen gefüllte Truhe gleich zu Beginn in den oberen Gewölben (linker Aufgang im Alares-Raum).

3. Wem die ständigen Zombiehorden zu viel werden, der kann sie auch austricksen. Lockt die Untoten einfach in die Kammer mit dem ständig schießenden Feuerball. Die langsamen Monster werden dann einfach zerbruzzelt.
4. Holt zunächst das Quinus-Horn. Arbeitet Euch dazu über die Rampen nach oben, bis Ihr einen Rundgang mit Steinpfosten erkennt. Beim Nähertreten beginnen die Pfosten mit Energiekugeln zu schießen, an denen Ihr vorbei müßt. Dort oben ist der Zugang zu einer Kammer, die von vielen Burricks bewacht wird. Habt keine Furcht, sie sind noch durch den süßen Klang des Horns bezähmt.
5. Im Turm geht es über mehrere Leitern nach oben zum gesuchten Objekt. Wenn Ihr es eingesteckt habt, verstummt dessen Klang, und die zuvor friedlichen Burricks am Eingang sind aggressiv, also müßt Ihr schnellstens an ihnen vorbeirennen.
6. Zum Mystiker-Herz gelangt Ihr über eine lange Leiter.



Sucht diese steinerne Rampe, oben gelangt Ihr über eine Leiter zu einigen schwierigen Fallen. Bei den Statuen müßt Ihr es vermeiden, in deren Gesichtsfelder zu treten. Die dreieckigen Statuensockel zeigen Euch genau die Blickrichtung der Figuren an. Haltet Euch dicht an die Säulen und schleicht vorbei. Zum Schluß macht Euren geweihten Wasserbogen bereit, denn ein Untoter wird im letzten Raum erscheinen. Bleibt versteckt und bettet die untote Seele mit geweihten oder brennenden Pfeilen zur Ruhe. Direkt hinter der Truhe geht es durch einen Teleport zurück.

7. Wenn Ihr die Hammeriten-Gruft erreicht, tretet nicht in den beleuchteten Bereich (Falle). Die Nischen im Schatten lassen sich gefahrlos plündern. Steigt danach zum Sarg unter der

Plattform hinab, Ihr solltet mittlerweile drei Goldknochen bei Euch haben (sie liegen bzw. schwimmen recht offensichtlich im Katakombenbereich herum). Legt sie nun zusammen mit den beiden letzten Knochen in den offenen Sarg und Ihr werdet belohnt.

8. Behaltet Euch fünf Feuerpfeile übrig, um rechts von der Hammeriten-Gruft in der fünftürigen Kammer die Fackeln über den Türen entzünden zu können. Neben den freigelassenen Zombies öffnet sich auch die Bodenplatte und damit der Zugang zur Mystiker-Seele.

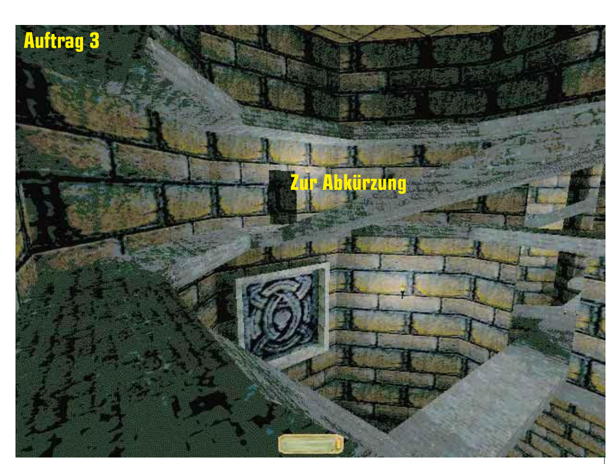


9. In der großen Kammer müßt Ihr sehr trickreich vorgehen.



Schießt Seilpfeile in die Deckenbalken. Springt von einem Seil zum anderen, um über die Plattformen zu gelangen. Sofort neben den Schrein mit dem begehrten Stein ducken (X) und den Einschlag der Energiekugeln abwarten. Blitzschnell den Stein ergreifen und zurück an ein Seil springen, um den Feuer- und weiteren Energiebällen zu entgehen. Wer einen Eiltrank besitzt, ist natürlich im Vorteil und kann pfeilschnell die Treppe hinunterhüpfen.

10. Um nicht wieder den ganzen Weg durch die Katakomben zurücklaufen zu müssen, benutzt einfach die Abkürzung. Eine der höhergelegenen Rampen führt zu einem Ausweg, den Ihr geduckt durchkriechen könnt.

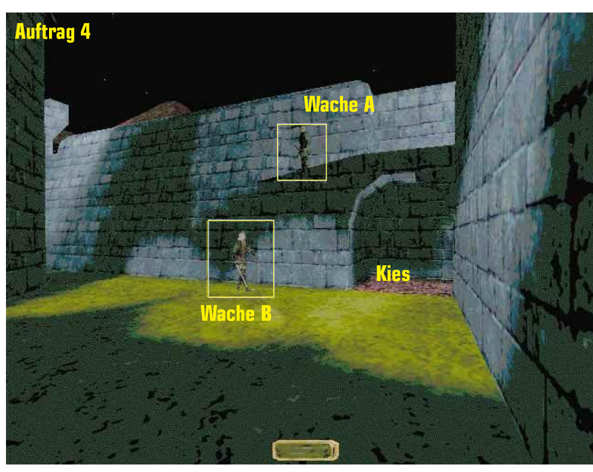


Der linke Durchgang führt Euch schließlich zur ersehnten Abkürzung an die Erdoberfläche.

Mörder

(Hart, viele Wasser- und Moospfeile, 2 Seilpfeile)

1. Keine Zeit zum Trauern, nehmt schnell alles im Laden an Euch und verfolgt die Missetäter.

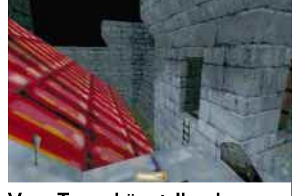


Trefft Eure Wahl, Ihr könnt Wache A mit dem Bogen niederstrecken oder ignorieren. Tuet Ihr dieses, wandelt im Schatten nach links weg. Ist Wache B im Kiesdurchgang verschwunden, könnt Ihr weiter.

2. Wartet am besten immer ab, bis die Schurken um eine Ecke gebogen sind, und geht dann rasch nach. Vorsicht, an mancher Ecke verhoffen sie kurz, um in Eure Richtung zu spähen.

3. Wartet bei Ramirez Anwesen das Gespräch der Wachen ab. Sind sie verschwunden, nehmt den rechten Durchgang. Achtet auf den Kies!

4. Den Einstieg in das Anwesen findet Ihr beim Wassergraben an der Außenmauer.



Vom Turm könnt Ihr den Sprung auf den Balkon wagen. Danach kommen die Dietriche zum Einsatz.

5. Die Bibliothek ist sehr tückisch mit ihrem Kachelboden, also Vorsicht. Werdet Ihr gehört, klimmt an einem Seilpfeil in die obere, dunkle Etage. Wartet dort ab, bis Ruhe einkehrt.

6. Sucht im oberen Stockwerk das Schlafzimmer von Ramirez. Löscht das Kaminfeuer, um einen Geheimgang dahinter zu finden.



Der Schalter für diese Geheimtüre ist ihr direkt gegenüber an der finsteren Wand angebracht.

7. Der Weg in den Keller ist mit vielen Wachen gespickt. Die meisten davon sind allerdings in Zimmern untergebracht. Auf den Fluren streifen nur einzelne Männer umher.

8. Fangt im Keller den Diener des Pfeffersacks Ramirez ab, um an den Kellerschlüssel zu gelangen. Der Page bringt ihm von Zeit zu Zeit Essen, daher könnt Ihr ihm auch in der Küche auflauern (Keller ist aber leichter). Es gibt auch einige Wachen, die den bronzefarbenen Schlüssel bei sich tragen. Nicht zuletzt führen ebenso die Dietriche zum Ziele. Ihr habt also die Wahl.



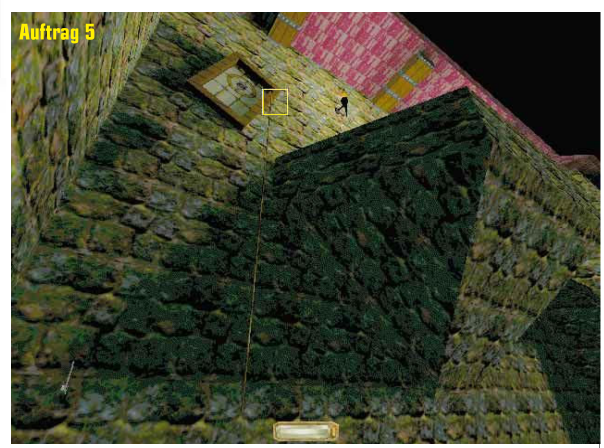
Pirscht im Schatten in die Nähe des linken Tisches, kehrt Ramirez Euch den Rücken zu, benutzt den Prügel.

9. An Ramirez heran gelangt Ihr mit Leichtigkeit. Beobachtet ihn nur eine Weile, um den günstigsten Moment abzupassen.

10. Der Rückweg in Euer Viertel wird durch enorm viele Wachen erschwert. Bleibt immer im Schatten und seid geduldig, bis die Luft jeweils rein ist.

Das Schwert

(Hart, viele Wasser- und Moospfeile, 1 Seilpfeil)



Visiert den Fensterrahmen ausreichend hoch an, damit Ihr vom Seil aus den Balkon rechts erreicht.

1. Schon beim Einstieg in das Gebäude müßt Ihr etwas nachdenken. Sucht dazu ein schräg eingebautes Fenster neben einem Balkon. Benutzt den Seilpfeil und Ihr könnt eintreten.
2. Rechnet im Haus mit teilweise seltsamer Architektur. Es gibt einige Türen und Truhen, die an der Decke angebracht sind.
3. Auf dem Weg nach oben zum Schwerte begegnen Euch an den Mauern immer wieder Steinplatten mit Gesichtern. Vorsicht Falle! Es bleibt aber immer genügend Zeit, den Geschossen auszuweichen.
4. Goldschätze sind in Constantins Anwesen teilweise sehr gut versteckt. Zwei Beispiele sollen das verdeutlichen.





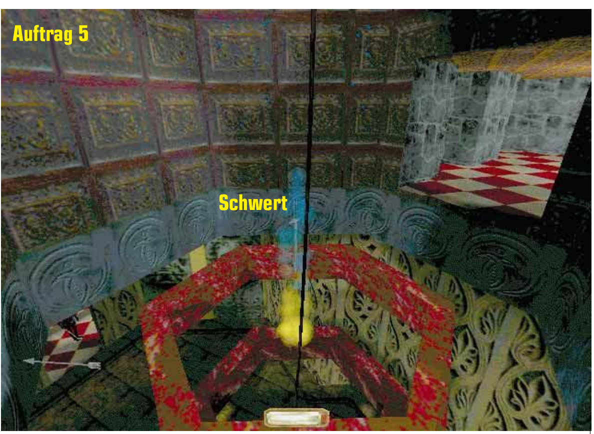
Auch wenn Constantin seine Schätze noch so gut verstecken mag, einem Meisterdieb entgeht nichts.

5. Arbeitet Euch durch die oberen Höhlen, bis Ihr einen rot-weiß gekachelten Gang erkennt. Von diesem Gang aus ist das Schwert nicht mehr weit. Leider wird der Ausgang aus der Höhle gut bewacht.



Gut, daß der Höhlengang so finster ist. Da läßt sich doch besonders gut ein heimtückischer Schuß anbringen.

6. Ist das Problem mit den Wachen gelöst, sucht eine Nische, von der Ihr einen Seilpfeil in die Holzbalken über dem Schwert schießen könnt.



Constantins Waffe läßt sich direkt vom Seil aus ergreifen. Springt vom Seil aus wieder zurück in den gekachelten Gang und nicht nach unten, denn dort gibt es noch einige Wachen.

7. Sucht wieder den Balkon auf, über den Ihr eingestiegen seid, um den Auftrag zu beenden.

Die zerfallene Kathedrale

(Experte, viele Wasser- und Feuerpfeile, je 2 Seil- und Moospfeile)

1. Eure Karte ist diesmal wirklich sehr nützlich. Neben den Straßenschildern könnt Ihr die verchiedenen Symbole (Zahnräder, Speisen) an den Schildern vor den entsprechenden Häusern wiederfinden. Damit müßte die Orientierung leichter fallen. Der Grabstein auf der Karte steht für das Grab des Hauptmanns, das die Harten und Experten unter Euch aufsuchen sollen.



Sucht in der Marktstraße diese Gebäude. Aus dem Fenster des linken Turms (X) könnt Ihr zur Tür springen, durch die Ihr das Grab des Hauptmanns erreicht.

2. Wenn Ihr die Kathedrale gefunden habt, schleicht Euch an deren Rückseite, wo eine höher gelegene Öffnung zu erklimmen ist. Dort erteilt das „Auge" selbst neue Anweisungen.
3. Der Zugang zum Hüter-Gebäude wird von Burricks gut bewacht. Vielleicht solltet Ihr Eure Minen einsetzen, um etwas mehr Ruhe zu bekommen.



Sind die Echsen-Kreaturen erstmal aus der Welt geschafft, habt Ihr freien Zugang zum Eingang der Hüter-Grotte (B). Vergeßt auch nicht, in das Brückengebäude (A) mit einem Seil hineinzuklettern, vielleicht liegt dort ja noch vergessener Tand.

4. Erinnert Euch an die Anweisungen des „Auges".
5. Der Eingang zur Hüter-Bibliothek ist gut verschlossen. Die beiden Steinsockel sind der Schlüssel dafür. Beschwert mit den

Trümmern den rechten Sockel. Er versinkt im Boden und die Tür öffnet sich. Stellt Euch selber auf das linke Podest und wartet, bis das Gitter offen ist. Jetzt springt durch die offene Tür und bleibt sofort stehen.

6. Richtet Euren Blick nach unten, die Fliesen am Boden lösen Fallen aus, jedoch der mittlere Steg ist ungefährlich.

7. Vor der Metalltür ist eine weitere Platte. Betretet Ihr diese, bewegt sich die hintere Wand auf Euch zu. Benutzt also lieber ein Seil, um über den Verschlag mit der Tür zu klettern.

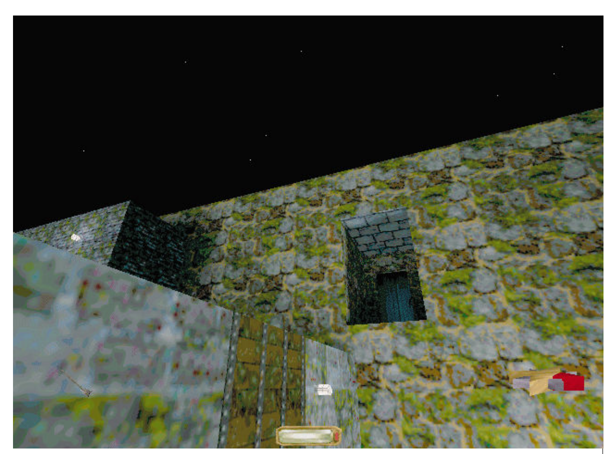
8. Die linke Tür ist offen, dort findet Ihr den Schlüssel für die rechte Kammer.

9. Verlaßt das Haus wieder, ach ja, für das Gitter am Eingang gibt es einen Hebel links vom Gitter, geratet also nicht in Panik.

10. Wer den Schlangenreif finden soll, suche die Zugbrücke auf. Blickt nach oben und Ihr werdet eines Zugangs gewahr.

Auftrag 6 — A, B

Springt zunächst auf das metallene Podest (A). Nehmt die Statue (B) mit zwei Feuerpfeilen ins Visier, um die beiden Fackeln zu entzünden. Jetzt öffnet sich an der linken Wand eine Metalltür.



Ihr müßt auf die Mauern der Zugbrücke klettern, um den gesuchten Eingang zu erreichen.

11. Der Schlüssel für das folgende Gebäude liegt unter der Fußmatte, wie achtlos. Vorsicht, hinter der Tür warten schon zwei untote Krieger. Hoffentlich habt Ihr noch Feuer- oder geweihte Pfeile bei Euch. Der Reif ist in einer der oberen Truhen.

12. Eins noch, sicher habt Ihr die verschiedenen Maschinen entdeckt, mit denen sich die Straßenbeleuchtung aktivieren läßt. Der Vorteil ist, Ihr könnt besser sehen. Dafür nehmen natürlich die schattigen Plätze ab, aber sie reichen immer noch aus.

Die vergessene Stadt

(Hart, viele Wasser- und Feuerpfeile, 1 bis 2 Seilpfeile)

1. Springt einfach in den Fluß der Stadt und benutzt den Portalschlüssel an der hellgrauen Steinplatte, um den Durchgang zu öffnen.

2. Nach dem Tauchabschnitt (eventuell Lufttrank nötig) steigt bei der erstbesten Gelegenheit aus dem Wasser, bevor Ihr den Wasserfall hinunterstürzt. Wer es nicht schafft, muß eben ein wenig mehr in den Felsen herumklettern.

3. Mehrere Spinnen kreuzen Euren Pfad, macht sie mit dem Schwerte nieder oder lauft ihnen einfach davon.

4. Ihr gelangt in den nordöstlichen Teil der Karte. Rechnet mit vielen Burricks. Tückisch sind die Räume mit den blauen Steinen an der Decke, sobald man eintritt, beginnen sie zu leuchten. Merkt Euch also gut, von wo und wann die Echsen auftauchen, um nicht entdeckt zu werden. Zur Not kauert in einem Türrahmen nieder und rührt Euch nicht.

5. Begebt Euch eine Etage tiefer, bis Ihr ein Portal mit Buch erreicht.

6. Schaut Euch die Zeichnungen auf den grauen Obelisken an, sie entsprechen den Symbolen auf der Karte. Das sollte beim Orientieren helfen.

7. Nach dem ersten Obelisken (mit der Schriftrolle) gelangt Ihr zu einigen verfallenen Häusern, in deren Gassen weitere Burricks Wache schieben. Schleicht von Eingang zu Eingang und durchsucht auch die Häuser nach Wertvollem.

8. Folgt den langen Tunneln, um schließlich den Obelisken mit der Ähre zu erreichen. Vorsicht, in der ganzen Stadt existieren diabolische Feuerelementare (schwebende Feuerbälle), die sich nur mit Wasserpfeilen bekämpfen lassen. Und doch haben sie ihr Gutes. Sie können z.B. zu den Burricks gelockt werden und machen sie für Euch unschädlich.

9. Sucht zuerst den Wassertalisman, da nach dem Diebstahl des Feuertalismans noch mehr Feuerwesen durch die Stadt wandeln. Den Wassertalisman findet Ihr in einer großen Grabanlage im Südosten der Karte (Obelisk mit Vogel).

10. Tief in der Grabanlage befindet sich eine Grabkammer mit einer kleinen Maueröffnung rechts daneben. Im Gang davor ist eine Deckenfalle angebracht. Lauft geduckt darunter hindurch.

11. Nehmt aus den Grabkammern noch Gold und einen



Wollt Ihr sogleich in die Stadt weiter, wandelt durch das Portal (A). Dreiste Diebe wagen sich nach links (B) zu goldnen Schätzen, die allerdings von vielen Burricks bewacht werden.



Klettert auf die Hausdächer hinauf und springt zu dem verborgenen Felseingang (X). Dort kommt Ihr unentdeckt weiter.



Zur Grabanlage gelangt Ihr nur über die Hausdächer. Dahinter befindet sich auch das erste Medaillon, falls der Auftrag es verlangt (nur für harte und Expertendiebe).



Der gesuchte Talisman ist hinter der Öffnung (X) tief im Wasser versteckt.



Setzt den Hebel am Mechanismus ein. Jetzt läßt sich die Metallplatte an der Decke bewegen.



Hebel mit. Die beiden Särge sind allerdings leer (zumindest für harte und Expertendiebe).

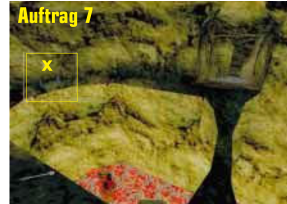
12. Beim Verlassen der Ruhestätte müßt Ihr mit einigen außerirdischen Wesen rechnen. Flieht über die Dächer zurück oder bekämpft sie mit feurigen Pfeilen.

13. Der gefundene Hebel läßt sich in einem Gebäude im Arena-Viertel (Südwestteil der Karte) mit einer Maschine (großes Zahnrad) benutzen. Damit wird eine Brücke aktiviert, über die Euer Weg zum Feuertalisman fortgesetzt werden kann.

14. Der Pfad zum Feuertalisman führt über einen schmalen Grat. Sucht dazu wieder die Höhlen in der Nähe des „Ähren-Obelisken“ auf.

15. Auf dem Weg zum Turm mit dem Feuertalisman liegt ein weiteres Skelett mit dem zweiten Medaillon.

16. In der Turmetage mit der zerstörten Treppe geht es durch ein Fenster auf dem Außensims weiter.



Erspäht rechts auf dem schmalen Sims einige Wasserpfeile (X). Ihr werdet sie gegen die Feuerwesen gut gebrauchen können.



Mit einem Seilpfeil am mittleren Balken gelangt Ihr in die Kammer mit dem ersehnten Talisman.

Im Geheimauftrag

(Experte, viele Moospfeile, 1 oder 2 Gaspfeile)

1. Das Hauptproblem besteht darin, daß die vielen Hammeriten sofort Alarm schlagen, wenn Eure Tarnung auffliegt.

2. Wer zunächst alles Gold liegen läßt, kann zumindest durch die meisten Flure unbehelligt wandeln. Aber spätestens mit dem Raub der Talismane geht ein Alarmsignal los, und alle Wachen sind auf der Hut. Nehmt Ihr dagegen offen liegende Schätze von Beginn an an Euch, dürft Ihr Euch keiner Wache mehr zeigen. Dies ist aufgrund des überall vorhandenen Kachelbodens ungemein schwer, aber machbar.

3. Sucht zuerst im Obergeschoß die Bibliothek auf (durch die mittlere Tür in der Eingangshalle und dann links). Dort ist eine für Novizen gesperrte Kammer. Dringt dort ein, um an die Anweisung für die Talismanbeschaffung zu kommen. Das mit den fünf Minuten ist ernst gemeint. Versucht daher zuerst, so viele Wachen wie möglich zu betäuben, damit Ihr dann schneller durch die Flure kommt.

4. In den Gemächern des Hohepriesters ruht ein Hammer, der in der Kammer der Talismane eine Brücke aktiviert. Wollt Ihr Euch diesen Hammer beschaffen, setzt am besten den Gaspfeil gegen den Geistlichen ein. Weiterhin findet Ihr dort den Generalschlüssel. Ihr könnt aber auch darauf verzichten, müßt dann eben ein paar mal die Dietriche einsetzen und zu den Talismanen hinspringen.

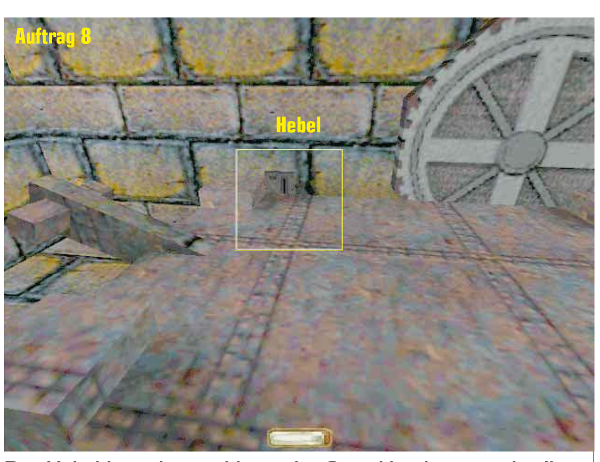
5. Nehmt die Spruchrolle mit dem Gebet des Erbauers an Euch, bevor Ihr die fünf Hebel aktiviert.



Der Tisch mit der gesuchten Schriftrolle liegt im Einzugsbereich einer patrouillierenden Wache in der Halle links daneben. Wartet also, bis deren Schritte verhallt sind.

6. Auf in den Keller. Dort findet Ihr eine verschlossene Tür. Dahinter ist eine Menge Geld und der erste Hebel.

7. Hinter dem schlafenden Inquisitor (auch im Keller) ist die Folterkammer mit dem zweiten Hebel.



Der Hebel ist sehr gut hinter der Streckbank versteckt, Ihr müßt also sehr nahe herantreten. Sollte der Inquisitor wach werden, flieht durch die Katakomben (hinter der Eisernen Jungfrau rechts) wieder nach oben.

8. Im Garten ist schon der nächste Schalter, aber wo?

9. Sucht im Friedhof das Grab von Mason. In der Decke des Grabsteins versteckt sich der vierte Hebel.

10. Die Reliquienkammer im Obergeschoß birgt den letzten Hebel (an der Wand hinter dem Schädel) sowie den ersten Hammer, den ein Expertendieb mitstehlen muß.



Ihr müßt an der umrahmten Stelle nach oben an die Mauer blicken, um den Hebel erspähen zu können.

11. Lagt Ihr gut in der Zeit, vernehmt Ihr ein lautes Geräusch. Lauft im Erdgeschoß den Gang um den Speisesaal herum. Er führt Euch direkt oben in die Talismankammer.

Wer den Hammer des Hohepriesters dabeihat, kann bequem die Brücke benutzen (A). Bevor Ihr die Talismane ergreift, benutzt einmal das Gebet des Erbauers in der Zelle (B). Die schwirrenden Lichter um die Steine sind dann verschwunden und Ihr könnt die Talismane herausholen.

Nun ist es Zeit, sich auszuruhen, harret ein Weilchen aus, und Ihr sollt hernach erfahren, was die künft'gen Aufträge noch für Gefahren bergen.

Stefan Weiß
spatz@dacotec.de

Profitips

Die Siedler III

Wer glaubt, alle strategischen Optionen bei den Siedlern ausgeschöpft zu haben, kann auf den folgenden zwei Seiten vielleicht noch den einen oder anderen Kniff dazulernen.

Das unendliche Lager

Mit diesem Trick vermeiden Sie, Lagerhäuser für Ihre Schätze bauen zu müssen. Der Marktplatz speichert – im Gegensatz zum Lager – unendlich viele Güter.

■ Errichten Sie einen Marktplatz.
■ Nehmen Sie mit Pionieren ein kleines Stück Land ein, das keine Verbindung zu Ihrer Siedlung hat. Es muß gerade so groß sein, daß ein Marktplatz dort Platz findet.
■ Legen Sie eine Handelsroute zwischen den beiden Marktplätzen fest und lassen Sie unendlich viele Edelsteine und Gold zu dem Land außerhalb Ihrer Siedlung bringen.
■ Achten Sie darauf, daß die beiden Marktplätze nahe beieinander liegen: So sind die Transportwege kurz und die Moral Ihrer Truppen erhöht sich schneller.
■ Vergessen Sie nicht, dieses Lager weiträumig mit Spionen zu umgeben. Feindliche Truppen werden auf diese Weise schnell erkannt. Befehlen Sie außerdem eine kleine Armee zu Ihrem Lager, für den Fall, daß der Gegner versucht, Ihre Schätze in seinen Besitz zu nehmen. Ziehen Sie die Truppen niemals von dort ab!

Eine Autobahn zu den Ressourcen

■ Bauen Sie ein mittleres oder großes Wohnhaus und heben Sie 3-4 Trupps à 4-5 Pioniere aus. Lassen Sie sie jeweils kleine Kreise in Richtung des angestrebten Gebirges bilden. Schließen Sie die kleinen Kreise zu einer schmalen „Straße".
■ Errichten Sie wie gewohnt Minen und vergessen Sie nicht, sie mit Lebensmitteln zu versorgen. Stellen Sie direkt an dem Gebirge Lager auf, damit die geförderten Bodenschätze das Transportwesen nicht allzu sehr belasten.



Macht Lager überflüssig: eine Handelsroute mit Zielpunkt in einem eingenommenen Stück Land.



Mit Patrouillen verhindern Sie das Eindringen von Spionen.

■ Achten Sie darauf, das Gebiet um die Minen und Lager herum besonders zu schützen. Es ist durch gegnerische Attacken stark gefährdet. Ein Marktplatz entspannt die Situation, denn mittels Eseltransport können Sie die Bodenschätze schnell an einen sicheren Ort schaffen.

Kampf den Spionen

■ Lassen Sie einen kleinen Trupp Schwertkämpfer zwischen zwei Punkten patrouillieren, am besten an den Grenzen zum Feindesland oder zu neutralem Land. Versuchen Spione in Ihre Siedlung einzudringen, werden diese sofort von Ihren Truppen erkannt und erledigt. Mit dieser Taktik verhindern Sie, daß der Gegner mit Spionen die Struktur Ihrer Siedlung auskundschaftet und einen Überblick hat, welche Türme nur schwach besetzt und damit leichte Beute sind.

Rekrutierung im Schnellverfahren

■ Für einen größeren Angriff lohnt es sich, Waffen auf Vorrat zu produzieren und erst nach einer Aufwertung die Siedler zu Kriegern zu machen. Schalten Sie daher die Funktion „Autorekrut" aus und lagern Sie hergestellte Waffen ein.
■ Errichten Sie ein mittleres oder großes Wohnhaus und machen Sie die Siedler zu Pionieren. Schicken Sie sie zur Kaserne.
■ Kurz bevor Sie wieder auf „Autorekrut" umstellen, verwandeln Sie die Pioniere zurück in Siedler. Sie werden sich ohne größere Verzögerung ihre Waffe schnappen. Auf diese Weise sparen Sie viel Zeit, denn normalerweise marschieren die rekrutierten Siedler immer nur einer nach dem anderen über lange Strecken hinweg an.

Nutzen Sie den Nebel des Krieges

■ Klären Sie schon früh die Umgebung des Feindes entweder mit Schwertkämpfern oder mit Spionen auf. Mit diesen Posten lüften Sie den Nebel des Krieges und sehen, wenn der Gegner neue Gebäude errichtet. Arbeitet er sich mit Türmen in Ihre Richtung, so können Sie dies früh erkennen und entsprechend darauf reagieren.
■ Wenn Sie die Siedlung des Gegners ausspionieren, erhalten Sie wichtige Informationen über seine Wirtschafts- und Industrie-





Durch den Nebel hindurch läßt sich erkennen, daß der Gegner einen neuen Wachturm baut.



Zwei große Tempel bringen Ihnen jeweils 80% für die ersten beiden Aufwertungsstufen!

struktur. Je nach Stärke Ihrer Armee können Sie gezielt Schwachpunkte angreifen und so z. B. die Versorgung mit Bodenschätzen oder Nahrung lahmlegen.

Erobern noch nicht besetzter Türme

■ Oft macht der Gegner den Fehler, einen Wachturm zu bauen, ihn aber nicht sofort mit Soldaten zu besetzen. Postieren Sie möglichst außerhalb seiner Sichtweite ein halbes Dutzend Bogenschützen und 3 bis 4 Schwertkämpfer in der Nähe so eines Turmes. Dies sollte möglichst geschehen, wenn er gerade im Aufbau ist. Kurz bevor der Turm fertiggestellt ist, marschieren Sie los.

■ Besetzen Sie nach der Einnahme den Wachturm voll. Die restlichen Truppen stellen Sie um den Turm herum. Vergessen Sie nicht: Ihre Truppen haben in diesem Gebiet 100% Kampfkraft, während die Truppen des Gegners nur 40% haben! Es wird ihm daher nur mit einem größeren Angriff möglich sein, diesen Wachturm zurückzuerobern.

Aus einem Weinberg mach‘ zwei

■ Der Weinbauer bestellt grundsätzlich nur ein kleines Gebiet. Noch dazu benötigt Wein sehr viel länger zum Reifen, als der Weinbauer mit Anpflanzen beschäftigt ist. Ändern Sie daher ständig sein Arbeitsgebiet, damit er sich um mehr Reben kümmert. Wenn ein Feld erntereif ist, ändern Sie den Arbeitsbereich dorthin, so daß der Weinbauer es abernten kann. Achtung: Überreife Reben verderben und werden wieder zu grüner Wiese!

■ Bei Farmern und Reisbauern läßt sich dieses Prinzip ebenfalls anwenden. Es ist aber längst nicht so effektiv, da beide ein größeres Gebiet bestellen.

Pioniere als Kanonenfutter

■ Errichten Sie ein mittleres oder großes Wohnhaus und machen Sie etwa 30 bis 40 Träger zu Pionieren. Bei größeren Angriffen werden sie vorausgeschickt und lenken damit das Pfeilfeuer der gegnerischen Bogenschützen auf sich. Nutzen Sie diese Zeit, um mit Ihren Truppen in Stellung zu gehen. Dabei können Sie sogar einige der feindlichen Einheiten erledigen, ohne daß auch nur ein Pfeil Ihre eigenen Truppen trifft.

■ Wenden Sie diese Methode auch bei der Einnahme von Türmen und Burgen an, die mit Bogenschützen besetzt sind. Die feindlichen Bogenschützen zielen oft zuerst auf die Pioniere statt auf Ihre Truppen. Auf diese Weise haben die Schwertkämpfer mehr Zeit, unbeschadet mit den Truppen im Turm zu kämpfen.

Nutzen Sie große Tempel für die Aufwertung

■ Errichten Sie zwei große Tempel, sobald Sie genügend Rohstoffe besitzen und Ihre Siedlung abgesichert haben. Jeder große Tempel, den Sie bauen, bringt Ihnen wichtige Mana-Punkte für die Aufwertung Ihrer Waffen ein – in den ersten beiden Aufwertungsstufen erhalten Sie mit einem großen Tempel jeweils 80%! Alkoholika in kleinen Tempeln zu opfern benötigt wesentlich mehr Zeit als die Errichtung eines großen Tempels. Diesen können Sie wieder abreißen, sobald der Priester herausgekommen ist.

■ **Achtung:** Nachdem Sie einen zweiten großen Tempel gebaut haben, lohnt sich diese Taktik kaum noch! Die Baukosten sind zu hoch und für eine Aufwertung werden im Vergleich wesentlich mehr Mana-Punkte benötigt.

Silke Menne



Ändern Sie die Arbeitsbereiche des Weinbauern in regelmäßigen Abständen.



Schicken Sie bei einem Angriff Pioniere voraus: Sie lenken das Pfeilfeuer auf sich.

Komplettlösung, 2. Teil

Tomb Raider III

Der zweite Teil unserer Tomb Raider-Lösung führt Sie durch die Levels im heißen Nevada, der sonnigen Südsee und der bitterkalten Antarktis.

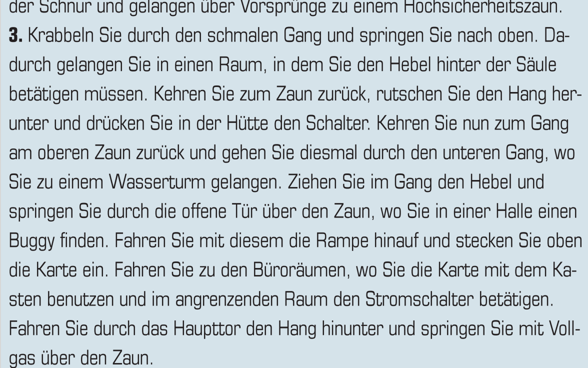
Nevada

Level 1: Wüste von Nevada



Lara muß sich an dieser Stelle den Weg freisprengen. Allerdings löst die Explosion auch eine Falle aus, der man aber leicht ausweichen kann.

1. Springen Sie den Gang hinter dem Wasserloch hinauf, bis Sie einen großen Metallblock erreichen. Über die Vorsprünge rechts des Blocks gelangen Sie auf diesen und lassen sich nach unten ins Wasser fallen. Haben Sie das Wasser verlassen, müssen Sie auf die gegenüberliegende Canyonseite gelangen. Hangeln Sie sich an der Spalte entlang, bis Sie vor dem Wasserfall stehen. Klettern Sie die Wand hinauf und springen Sie durch das Wasser auf die Plattform und weiter, bis Sie zu einem Gerüst kommen.



2. Klettern Sie die Leitern hinauf und Sie gelangen zu einem Staudamm, in dessen Becken Sie zwei Hebel betätigen müssen. In dem nun zugänglichen Tunnel warten zwei weitere Hebel und ein Schalter im Gang. Rutschen Sie nun den Wasserfall hinunter und steigen Sie das Gerüst herab. Durch einen Gang gelangen Sie zu einem großen Käfig, wo Sie einen Schlüssel finden. Springen Sie nun wieder über die Plattformen zum Wasserfall, wo Sie in einer Höhle einen Sprengzünder entdecken. Nach der Sprengung folgen Sie der Schnur und gelangen über Vorsprünge zu einem Hochsicherheitszaun.

3. Krabbeln Sie durch den schmalen Gang und springen Sie nach oben. Dadurch gelangen Sie in einen Raum, in dem Sie den Hebel hinter der Säule betätigen müssen. Kehren Sie zum Zaun zurück, rutschen Sie den Hang herunter und drücken Sie in der Hütte den Schalter. Kehren Sie nun zum Gang am oberen Zaun zurück und gehen Sie diesmal durch den unteren Gang, wo Sie zu einem Wasserturm gelangen. Ziehen Sie im Gang den Hebel und springen Sie durch die offene Tür über den Zaun, wo Sie in einer Halle einen Buggy finden. Fahren Sie mit diesem die Rampe hinauf und stecken Sie oben die Karte ein. Fahren Sie zu den Büroräumen, wo Sie die Karte mit dem Kasten benutzen und im angrenzenden Raum den Stromschalter betätigen. Fahren Sie durch das Haupttor den Hang hinunter und springen Sie mit Vollgas über den Zaun.

Level 2: Hochsicherheitstrakt

1. Klettern Sie in die Nische und laufen Sie an dem Wachmann vorbei, um alle Zellen zu öffnen. Ihre Mitgefangenen töten den Wachmann. In einer Zelle finden Sie einen Block, den Sie verschieben müssen, um durch den freiwerdenden Gang zu krabbeln. Hier verschieben Sie einen weiteren Block und laufen den Gang entlang. Nachdem Sie am Ende den Schalter betätigt haben, klettern Sie die Leiter herunter und gelangen durch eine Bodenplatte in einen weiteren Gang. Im Computerraum betätigen Sie den Schalter, lassen die MP-Streife von Ihren Mitgefangenen töten und heben die Karte auf.

2. Damit öffnen Sie das Tor und gehen durch die linke Tür, bis Sie zu einem Raum mit Kisten gelangen. Verschieben Sie die hintere Kiste so, daß diese unter der Öffnung steht. Im oberen Raum betätigen Sie den Schalter und tauchen durch die hintere Öffnung. Folgen Sie nun weiter dem Gang, springen Sie über die Stacheldrahtfallen und betätigen Sie im Raum den Schalter. Kehren Sie nun zurück in die Küche und öffnen die Tür im Speisesaal. Locken Sie den verfolgenden Polizisten zu den Gefangenen. Kehren Sie in den Raum, wo der MP stand, zurück, betätigen den Schalter und gehen vorsichtig durch die Ventilatoren in der Küche. Rutschen Sie die Schräge hinunter und springen Sie nach links in den Gang, an dessen Ende Sie eine weitere Leiter emporklettern müssen. Klettern Sie durch die Luke und folgen Sie weiter dem Gang, bis Sie im Freien stehen.

3. Im Hof springen Sie in die Bodenöffnung und öffnen die Zellen. Nehmen Sie die Karte des toten MP und drücken im Raum den Knopf. Laufen Sie unter der Selbstschußanlage hindurch und klettern Sie in den Gang hinunter. Hier öffnen Sie weitere Zellentüren und holen sich von dem nächsten toten MP eine weitere Karte. Öffnen Sie das Tor und folgen Sie dem Gang. Betätigen Sie den Knopf und die Wache läuft schnurstracks in den Laserstrahl. Springen Sie über den Laser und folgen Sie dem Gang, wo Sie nach einer Spring- & Kletterpassage durch einen Gang in einen weiteren Computerraum gelangen. Der Schalter läßt die Satellitenschüssel zur Seite fahren und Sie können durch das entstandene Loch nach unten ins Wasser springen.

4. Schwimmen Sie gegen den Sog an und klettern Sie auf die Plattform. Springen Sie über die Vorsprünge in den Gang, wo Sie, nachdem Sie den Hebel betätigt haben, wieder ins Wasser springen. Tauchen Sie jetzt durch den Gang und klettern Sie die Leitern hinauf. Holen Sie sich rechts in der Nische den Paß und benutzen Sie diesen unten in dem kleinen Raum mit den Fenstern. Tauchen Sie durch den Gang nach unten und betätigen Sie dort einen weiteren Hebel. Am Ufer springen Sie über den Laser und tauchen weiter.

5. Über einige Blöcke gelangen Sie zu einem Raum mit Waffen. Klettern Sie nun schnell über die Blöcke zurück und laufen den Gang rauf. Von einer Wache erhalten Sie einen weiteren Paß. Dann die Leiter hochklettern und die zwei Schalter im nächsten Raum betätigen. Laufen Sie nun zurück in die Halle und klettern auf das Glasdach. Von einem weiteren MP erhalten Sie ebenfalls eine Karte, mit der Sie in die Lagerhallen gelangen. Klettern Sie nun in den LKW, der Sie direkt zur Area 51 bringt.



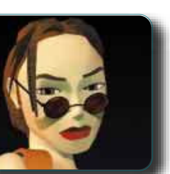
S T U

Level 3: Area 51

1. Betätigen Sie links den Schalter und robben Sie unter dem Gitter durch. Laufen Sie nach rechts in den Gang, wenn die Laser sich links befinden, und krabbeln Sie unter dem 1. Laser durch, um durch den schmalen Gang zu kriechen. An dessen Ende rennen Sie durch den Raum und springen nach unten, nachdem Sie oben den Schalter betätigt haben. Unten finden Sie einen weiteren Hebel, der Ihnen den Gang freigibt. Durch ein loses Gitter gelangen Sie in einen breiten Korridor, wo Sie durch einen weiteren schmalen Gang krabbeln müssen.

2. Betätigen Sie links den Schalter und kehren Sie in den Raum mit den Türen zurück. Hier finden Sie links einen Schalter und müssen danach rechts in den Gang hinein. Folgen Sie dem Gang, bis Sie zu einem Raum mit einer gelben Rakete kommen. Holen Sie sich von der Wache die CD und laufen Sie in den Raum mit den kleinen Raketen. Hier wird die CD mit dem Computer benutzt und Sie können sich anschließend einen Schlüssel von einem Scharfschützen holen.

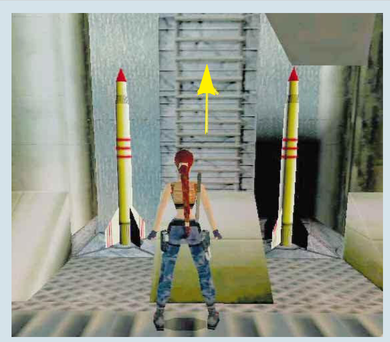
3. Laufen Sie zurück zur gelben Rakete, gehen Sie mit Hilfe des Schlüssels in den unteren Gang und folgen Sie diesem. Sie gelangen zu einer Magnetbahnspur. Laufen Sie nach links und betätigen Sie oben den Schalter. Kriechen Sie anschließend durch den Gang auf der anderen Seite. Über eine weitere Leiter gelangen Sie auf den Zug, von dem Sie sich in einen Gang ▶



hochziehen können. Hangeln Sie sich an der Decke entlang, wenn der Laser sich an der anderen Seite befindet. Folgen Sie auf der anderen Seite dem Gang, bis Sie in einen großen Saal kommen.

4. Springen Sie über die Kisten in eine weitere Halle. Hier müssen Sie die zwei Schalter auf den Balkonen so schnell wie möglich hintereinander betätigen und durch das Tor laufen. Danach müssen Sie den 2., 4. und 5. Knopf drücken und durch das Gitter in die andere große Halle spurten. Betätigen Sie den Schalter und klettern die Leiter hinauf. Springen Sie vom linken Steg auf das UFO und sammeln Sie die Karte ein. Kehren Sie nun den Weg zur gelben Rakete zurück und springen Sie in das Loch. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie in den Abschußkontrollraum. Hier benutzen Sie die Karte mit dem Computer, drücken den Knopf daneben und laufen schnell in den hinteren Raum, um nicht vom Raketenstrahl gebrutzelt zu werden.

5. Gehen Sie nach dem Start in den Gang zurück, klettern Sie die Leiter rauf und öffnen Sie die Tür. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in einen Hof kommen, holen Sie sich von der Wache im unteren Raum eine CD und betätigen Sie den Hebel. Gehen Sie durch die Öffnung, bis Sie wieder zum UFO kommen. Begeben Sie sich in den hinteren Raum und legen Sie die CD ein. Klettern Sie durch das UFO nach oben und stecken Sie den Meteoritensplitter auf der Brücke ein.



Haben Sie mit mit einer CD den Abschuß vorbereitet, ist nun die Treppe erreichbar, um eine weitere CD zu finden.

Südseeinsel

Level 1: Küstendorf

1. Schwimmen Sie Richtung Hütte, rutschen rechts den Hang runter und springen über einen Steinbrocken über den Sumpf. Klettern Sie nun auf den Baum, wo Sie einen roten Rubin finden. Begeben Sie sich jetzt zur Schlucht und Sie gelangen über einige Plattformen hinter den Wasserfall, wo Sie einen weiteren Rubin finden. Springen Sie an die Leiter und klettern Sie über die Vorsprünge zum dritten Rubin. Kehren Sie jetzt in den Gang mit den Toren zurück und öffnen Sie diese mit den Rubinen.

2. Durch den Gang gelangen Sie in ein Dorf. Gehen Sie hinter einem Haus den Weg entlang und drehen Sie in der Nische am Sumpf das Rad. Zurück im Dorf, folgen Sie dem Weg hinter der „Treibsandhütte".

3. Dadurch gelangen Sie in ein weiteres Dorf. In einer Hütte finden Sie erneut ein Rad. Klettern Sie die Leiter in das Baumhaus empor, springen auf die Plattform und gehen von da in den Gang nach rechts. Springen Sie über die Dächer in ein Loch und klettern Sie von dort auf das Dach mit den Stacheln. Gehen Sie in das Baumhaus und drücken Sie den Schalter. Zurück im Gang mit den Feuerfallen, springen Sie über die Plattform zum Schalter. Laufen Sie durch die Schneideblätter und drehen Sie ein weiteres Rad. Tauchen Sie anschließend durch den See und klettern Sie in das Baumhaus.

Hinter dem Wasserfall befindet sich ein wichtiges Objekt. Anschließend muß Lara mutig zur Leiter springen.



Level 2: Absturzstelle



Springen Sie über die makierten Blätter!

1. Springen Sie über die auf der Karte markierten Blätter zum anderen Ufer und Sie kommen durch einen Gang zu einem Flugzeugwrack. Gehen Sie durch den Tunnel zu einer großen Höhle und lassen Sie den Jäger die Raptoren töten. Laufen nun nach unten in die Höhle und holen Sie von der Leiche den Schlüssel. Laufen Sie am T-Rex vorbei und drücken in der Nische auch den Hebel auf der anderen Seite. Kehren Sie nun zum Flugzeug zurück.

2. Laufen Sie an der rechten Seite entlang und ignorieren Sie den Kampf. Rennen Sie stattdessen hinten rechts in den Gang, bis Sie zu einem Bach kommen. Klettern Sie auf den Baum und schießen Sie den toten Raptor ab. Nun können Sie gefahrlos den Hebel im Wasser ziehen. Laufen Sie in den Raum und ziehen Sie die drei Hebel. Klettern Sie nach oben und holen sich den Schlüssel. Kehren Sie nun zum Flugzeug zurück.

3. An der linken Seite müssen Sie vom Erdhaufen auf die Plattform springen und bis zum langen Ast klettern. An dessem Ende springen Sie nach rechts und klettern an der Felswand zum Gang herunter. Hangeln Sie sich an der Decke entlang und betätigen Sie in einer Nische einen Hebel. Nun können Sie sich über den Abgrund hangeln und einen weiteren Hebel ziehen. Drücken Sie den 1. Hebel, hangeln sich an der Decke entlang und springen von der Kletterwand in die Nische. Hier finden Sie erneut einen Hebel. Klettern Sie in den oberen Gang und springen an dessen Ende auf das Flugzeug.

4. In dessem Bauch öffnen Sie mit den Schlüsseln zwei Luken und betätigen im Laderaum den Schalter. Töten Sie mit dem Raketenwerfer alle angreifenden Raptoren und beschießen anschließend die Wand. Über den abgebrochenen Flügel gelangen Sie in eine der Öffnungen und verlassen den Level.

Level 3: Madubu-Schlucht

1. Springen Sie zum Fluß herunter und Sie gelangen über Vorsprünge in einen Gang. Folgen Sie dem Gang bis zu einem Schalter. Nun kehren Sie zur Eingangshöhle zurück. Hinter dem Wasserfall hangeln Sie sich an der Decke entlang und gelangen zu einem weiteren Gang. Laufen Sie hier durch die Falle und hangeln sich in den oberen Gang. Folgen Sie dem Gang und Sie gelangen in einen Raum mit einem Krokodil. Dieses töten Sie, ziehen den Hebel und paddeln mit dem Kajak aus der Höhle.

2. Halten Sie sich bei der Stromschnelle möglichst links, ebenso bei der zweiten. Bremsen Sie nach der Kurve ab und paddeln Sie möglichst langsam durch die Stacheln. Nun müssen Sie einen Wasserfall hinaufrudern, um in einen weiteren Raum zu gelangen.

3. Hangeln Sie sich über den Fluß und Sie gelangen über die Plattform in einen Gang. An dessen Ende müssen Sie abermals über den Fluß. Springen Sie auf den Sockel der linken Klinge und von dort an die Wand. Klettern Sie nach oben und gehen Sie in den nächsten Gang. Ducken Sie sich an jeder Stufe vor den Steinkugeln. Gehen Sie auf dem Steg nach links und Sie gelangen durch den Gang zum Fluß.

4. Springen Sie in den Raum und ziehen sich in den Gang hinauf. Betätigen Sie im linken Gang den Hebel und folgen dem Hauptgang zum Kajak. Fahren Sie die Stromschnelle wieder hinab und lassen Sie sich in den Strudel ziehen. Sie müssen den Hebel unter dem Tor ziehen und den Level durch dieses verlassen.

Level 4: Punatempel

1. Laufen Sie rechts die Treppen hinauf und kriechen Sie durch den Gang. Im großen Raum sehen Sie rotierende Metallräder. Wenn diese nach rechts rollen, laufen Sie nach links und betätigen die Schalter. Wenn die Räder zurückkommen, müssen Sie sich in die Lücken stellen. Nun schnell zur anderen Seite und dort ebenfalls die Schalter drücken. Sie können den Raum durch das Tor verlassen.

2. Drücken Sie sofort alle drei Hebel, bevor die Decke unten ist. Im nächsten Gang befindet sich unterhalb der Steinkugel ein Hebel. Wenn dieser betätigt wurde, müssen Sie in entgegengesetzter Richtung wegrennen. Biegen Sie dann nach rechts ab und laufen vor der anderen Kugel weg. Rutschen Sie nach rechts in den Raum hinunter.



Die Räder sind eine der gemeinsten Fallen. Wenn man nicht genau in der Mitte zweier Räder steht, wird Lara getötet.

3. Holen Sie sich als erstes die Medipacks. Wenn Sie sich anschließend dem Splitter nähern, dreht sich der Häuptling um und attackiert Sie mit Blitzen – ausweichen! Außerdem erschafft er grüne Echsen, die Sie vergiften müssen. Nach der Erschaffung ist der Häuptling verwundbar. Machen Sie ihn in dieser Zeit kalt. Holen Sie sich den Splitter und fliegen Sie zum Showdown des Spiels in die Antarktis.

Antarktis

Level 1: Antarktis

Anmerkung: Wenn Sie im letzten Abschnitt schwimmen gehen wollen, sollten Sie unbedingt auf den Erfrierungsbalken achten!

1. Schwimmen Sie zur Hütte und von da aus weiter an das andere Ufer. Hier klettern Sie nach oben und hangeln sich auf das Schiff. Lassen Sie sich in die Luke fallen und betätigen Sie im Maschinenraum den Hebel. Springen Sie weiter nach unten. Gehen Sie durch die Tür und betätigen Sie im Loch den Knopf. Dadurch fällt das gelbe Boot ins Wasser. Klettern Sie nach oben und gehen Sie nach draußen. Springen Sie in das Boot.

2. Fahren Sie durch den Kanal und steigen Sie bei der Hütte aus. Klettern Sie zum Gerüst hinauf und hangeln Sie sich an den Trägern entlang. Sie gelangen zu einem Camp. Springen Sie bei der Leitung nach unten und betätigen Sie das 2. und 4. Ventil. Klettern Sie nach oben und verlassen Sie das Haus. Laufen Sie den linken Gang entlang zu den Hundezwingern. Öffnen Sie die zwei Tore und holen Sie sich im Haus den Schlüssel. Gehen Sie zurück zum Camp.



Die sich öffnenden und schließenden Türen werden schnell zu einer großen Gefahr, da sie Lara einfach zerquetschen.

3. Folgen Sie dem Weg hinter dem ausgebrannten Haus und gehen Sie beim Wassertank nach rechts. Rennen Sie durch die Türen und holen Sie sich im Haus die Brechstange. Laufen Sie den Weg zum Boot zurück. Brechen Sie nun in das Haus ein und öffnen mit dem Schlüssel das Tor. Fahren Sie hindurch und steigen Sie am Ende des Kanals aus. Klettern Sie zur Hütte und betreten Sie diese.

Level 2: RXtechs Bergwerk

Anmerkung zur Lorenfahrt: Bremsen Sie vor jeder Kurve ab, sonst fliegen Sie raus. Außerdem müssen Sie sich vor sämtlichen Stahlträgern ducken!

1. Klettern Sie in den Gang. Nachdem Sie sechsmal eine Tür quietschen gehört haben, gehen Sie zurück und durch den Gang. Betätigen Sie den Schalter und laufen Sie zum Bergwerkseingang. Fehren Sie mit der unteren Lore los.



Nach diesem Hang sollte man stark bremsen, um nicht in der nächsten Kurve herauszufliegen.

2. Stellen Sie die Weiche, um anzuhalten. Betätigen Sie im Gang den Schalter und rennen Sie durch das Schott. Laufen Sie nach rechts in den Gang (Vorsicht: starkes Monster) und klettern Sie auf der anderen Seite die Leiter hinauf. Ab durch das Tor auf der rechten Seite und töten Sie das Monster im nächsten Raum. Holen Sie aus dem Wasserloch die Kurbel. Durch den anderen Gang gelangen Sie zur Lore zurück und fahren zum Bergwerkseingang.



Springen Sie über die Eisberge zu dem Gang. Passen Sie auf, daß Sie nicht abrutschen!

3. Wechseln Sie in die mittlere Lore und stellen Sie die Weiche um. Laufen Sie durch die Bohrer, wenn diese in der Wand verschwinden. Rutschen Sie rückwärts die Schräge herunter und lassen Sie sich nach unten herab. Klettern Sie die Eisspalte hinab. In der untersten Kletterspalte krabbeln Sie in den Gang und holen sich auf dem Träger die Brechstange. Springen Sie über die Eisberge zur Leiter und laufen Sie unter den Walzen der Bagger hindurch. Klettern Sie weiter nach oben, bis Sie zu vier Bohrern kommen. Rennen Sie wie bei den anderen hindurch und springen Sie nach unten. Fahren Sie mit der Lore weiter und brechen Sie mit der Brechstange die Tür auf. Holen Sie sich die Batterie und laufen Sie zur oberen Lore.

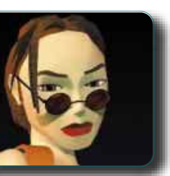


Diese Bohrer sind schlimmer als beim Zahnarzt. Wenn man im falschen Moment losläuft, trägt man schwere Verletzungen davon!

4. Fahren Sie zum ersten Halt und benutzen Sie die Kurbel und die Batterie mit dem Kran. Tauchen Sie nach unten in die Taucherglocke. Von dort geht es in dem unteren Gang erstmal nach rechts. Wärmen Sie sich hier auf und tauchen Sie anschließend den Tunnel empor. Laufen Sie über die Brücke und öffnen Sie die Schleuse.



Was wird unsere Heldin hinter der Kuppe erwarten?



Level 3: Die vergessene Stadt Tinnos

1. Klettern Sie links die Leiter hinauf und betätigen Sie den Hebel im Gang. Gehen Sie wieder in den Hof. Springen Sie von einer Schräge in den Gang und holen Sie sich den Schlüssel. Öffnen Sie mit diesem die Gitter und betätigen Sie die Hebel im Gang ebenso wie auf dem Balkon. Rutschen Sie in den Raum zu einem weiteren Hebel hinunter. Laufen Sie in den hinteren Raum und drücken Sie den 1., 2. und 5. Knopf. Auf der Brücke springen Sie nach rechts in die Nische. Klettern Sie anschließend auf das andere Brückenteil und folgen Sie rechts dem Gang.



Nur mit den richtig gedrückten Knöpfen kommt Lara ins Innere der versunkenen Stadt.

2. Weiter unter den Kesseln durch, ziehen Sie im linken Gang den Hebel. Gehen Sie in den großen Raum. Ziehen Sie in der Nische neben dem grauen Block den Hebel. Klettern Sie auf den Balkon und gehen Sie nach rechts. Kriechen Sie durch den Gang und Sie gelangen zu weiteren Kesseln. Auf dem gegenüberliegenden Vorsprung ziehen Sie im Gang den Hebel und springen weiter nach links, wo Sie ebenfalls einen Hebel finden. Auf der Plattform mit dem ersten Hebel klettern Sie herunter. Springen Sie nach unten zu einem Hebel und von dort gelangen Sie zu einer grauen Plattform mit einem Hebel.



In diesem Raum muß unsere Abenteurerin durch geschicktes Ziehen von Hebeln den Weg durch das große Tor im Bild freimachen.

3. Kehren Sie nun zum ersten Hebel zurück und ziehen Sie ihn ein zweites Mal. Über Vorsprünge geht es zu einem Steg und Sie hangeln sich an dessen Unterseite zum nächsten Hebel. Springen Sie auf den Steg und betätigen Sie den allerersten Hebel ein drittes Mal. Begeben Sie sich auf den Boden und verlassen Sie den Raum. Im nächsten Raum holen Sie sich aus der Nische einen Schlüssel. Gehen Sie in die linke Ecke des Raumes und klettern Sie die Leiter hinauf. Hier finden Sie abermals einen Hebel und ein Schloß. Laufen Sie die Treppen im rechten Raum hinauf.

4. Es geht durch den Gang, der in türkisfarbenes Licht getaucht ist. Gehen Sie im Sumpf nach rechts. Nach einiger Zeit können Sie rechts den Sumpf verlassen. Klettern Sie in den Gang und holen Sie sich im Altarraum die Maske. Laufen Sie den Weg zurück und springen Sie im linken Gang über die Lava. Vom Vorsprung lassen Sie sich auf die darunterliegende Plattform fallen. Laufen Sie anschließend nach rechts über die Spalte in den Gang. Im unteren Gang rutschen Sie links die Schräge hinab.

5. Drücken Sie bei den Kesseln den Schalter rechts. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie oben auf das Bodengitter. Laufen Sie nach links in den großen Raum. Abermals die Treppen rauf, folgen Sie diesmal dem Lichtstrahl. Gehen Sie in den rechten Gang. Springen Sie dann ins Wasser in das Loch in der Mitte. In der linken Nische holen Sie Luft und betätigen den Hebel. Tauchen Sie nun den rechten Schacht hinter den Klingen herauf.



Wenn Lara auf den falschen Block springt, löst sie eine gemeine Feuerfalle aus. Die Flammen auf dem rechten Block verschwinden von Zeit zur Zeit. Hier ist gutes Timing wichtig.

6. Betätigen Sie den Hebel und tauchen Sie zum nächsten Altar, wo Sie ebenfalls eine Maske finden. Ziehen Sie auch den Hebel. Tauchen Sie zurück und in den gegenüberliegenden Gang. Hier finden Sie wieder einen Hebel. Schwimmen Sie weiter und tauchen Sie im nächsten Raum in den unteren Gang. Nachdem Sie nach Luft geschnappt haben, tauchen Sie weiter den Tunnel hinauf. Ziehen Sie hier den Hebel.

7. Laufen Sie den linken Gang entlang und zurück in den Raum mit dem Lichtstrahl, weiter nach oben und geradeaus. Schauen Sie sich im nächsten Raum die Deckenmalerei an. Springen Sie über die Blöcke zum Ausgang. Nachdem die helle Platte nachgegeben hat, rutschen Sie nach unten. Über die schwebenden Blöcke springen Sie zu einem Hebel und von da aus weiter in den Gang. Springen Sie bei den Rollen jeweils auf die andere Seite.



Springen Sie hier weiter, wenn sich das Feuer bereits abschwächt. Ansonsten wird esLara wohl etwas zu warm in der Jacke.

8. Holen Sie sich eine weitere Maske. Laufen Sie in den Raum mit dem Lichtstrahl und durch den oberen, linken Gang. Es geht folgendermaßen durch das Labyrinth: rechts, links, rechts, rechts, links, links, geradeaus, rechts und links. Weiter bis zum Gangende, dann rechts, links, links und zweimal rechts. Laufen Sie hinten die Schräge hinauf. Springen Sie über die Schrägen zu einer weiteren Maske. Achten Sie dabei auf die Walzen! Verlassen Sie den Labyrinthraum. Setzen Sie im nächsten Raum die Masken ein und verlassen Sie den Level über die Schräge.

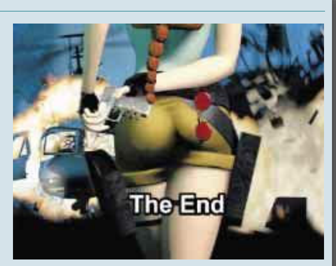
Level 4: Höhle des Meteoriten



Der letzte Endgegner: eine mutierte Spinne. Diese versucht, Sie in die Lava zu schubsen, seien Sie deshalb auf der Hut!

1. In jeder der vier Abzweigungen befindet sich ein Splitter. Nun müssen Sie gegen eine mutierte Riesenspinne antreten. Laufen Sie einige Male im Kreis. Wenn Sie mehr als eine halbe Runde Vorsprung haben, eröffnen Sie das Feuer, bis die Spinne zu Boden sinkt. Rennen Sie jetzt in einen Gang und holen sich den Splitter. Wenn Sie zu langsam waren, brutzelt Sie die Spinne mit einem Blitz. Wiederholen Sie diese Taktik bei allen vier Splittern. Danach fällt der Meteorit zu Boden und Sie können der Spinne endlich den Garaus machen.

2. Klettern Sie vor einem der Räume die Leiter rauf und laufen Sie den Gang entlang. An dessen Ende müssen Sie sich zur gegenüberliegenden Seite hangeln. Klettern Sie weiter nach oben und folgen Sie dem Gang zum Camp. Erledigen Sie die fünf Gegner und setzen Sie ihren Weg zum Zaun weiter fort. Nachdem der Helikopter gelandet ist, können Sie mit ihm das Spiel beenden. Glückwunsch! Sie haben damit den dritten Teil gemeistert!



Lara stiehlt den Helikopter und Sie können sich bei dem folgenden Video endlich zurücklehnen.

Philipp Schachtschneider

Komplettlösung, 2. Teil

Populous – The Beginning

Selbtst Götter können manchmal Hilfe gut gebrauchen. Im zweiten Teil unserer Tips und Tricks zu Populous - The Beginning liefern wir Ihnen die Lösungen zu den Missionen 8 bis 24.

Mission 8: Die Kontinentale Teilung (Aufbaumission, 1 Gegner: Dakini)

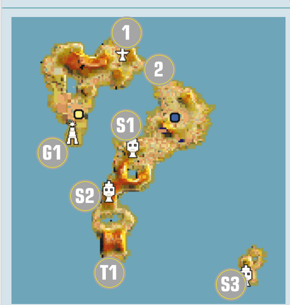


(S1) 3 x Bonuszauber Magischer Schild
(S2) 4 x Bonuszauber Wirbelsturm
(G1) Neuer Gebäudetyp: Feuerkriegerhütte

1. Bewegen Sie die Schamanin zum westlichen Rand des Hügels, der die beiden Siedlungen trennt (1). Mit dem Brücken-Spruch kommen Sie leicht unerkannt zur Gruft des Wissens.
2. Errichten Sie Tempel und Feuerkriegerhütte. Bilden Sie 20 Feuerkrieger und zehn Priester aus.
3. Machen Sie vier Priester unsichtbar und bewegen Sie sie auf die Anhöhe. Während die gegnerischen Krieger bekehrt werden, können Sie Ihre Truppen gefahrlos nachziehen.
4. Von der Anhöhe (2) aus kann die Schamanin die gesamte Siedlung mit ihren Zaubersprüchen überstreichen. Ihre Feuerkrieger können den Feind leicht daran hindern, den Hügel zu erklimmen. Das Einnehmen der Siedlung ist nun ein Leichtes.

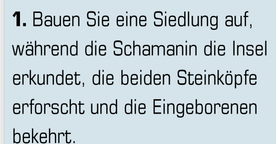

Die Schamanin steht auf dem Feldherrenhügel und läßt der Magie freien Lauf.

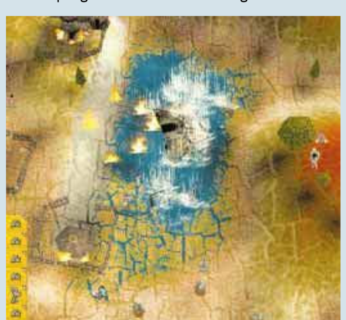
Mission 9: Feuer im Nebel (Aufbaumiss., verdeckte Karte, 1 Gegner: Chumara)



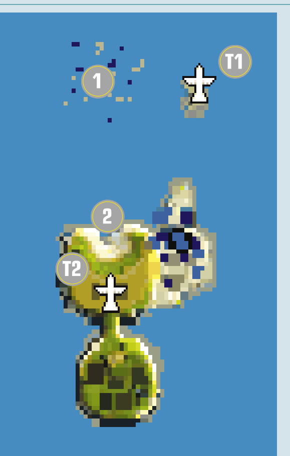
(S1) 2 x Bonuszauber Wirbelsturm
(S2) 1 x Bonuszauber Erdbeben
(S3) 1 x Bonuszauber Vulkan
(T1) Hier betet der Gegner und erschafft eine Landverbindung zu (1).
(G1) Neuer Gebäudetyp: Bootshaus

1. Bauen Sie eine Siedlung auf, während die Schamanin die Insel erkundet, die beiden Steinköpfe erforscht und die Eingeborenen bekehrt.
2. Errichten Sie Türme auf den Anhöhen, die Sie mit Feuerkriegern besetzen, und Wachtposten am Ufer.
3. Benutzen Sie den Brücken-Spruch, um die Meerenge (2) zwischen den Inseln passierbar zu machen, und bewegen Sie sich mit 15 bis 20 Priestern und Feuerkriegern langsam auf das Lager des Gegners zu. Setzen Sie Blitze, Insektenplage und die Bekehrungen Ihrer Priester gegen die Übermacht der Feinde ein.
4. Die Siedlung des Gegners können Sie schließlich mit dem Erdbeben-Spruch sturmreif zaubern.



Unsere Siedlung wird von drei Türmen geschützt. Zusätzlich stehen Priester bereit, um Eindringlinge zu bekehren.


Das Erdbeben reißt eine Schneise der Verwüstung in das feindliche Lager.

Mission 10: Aus der Tiefe (Taktikmission mit Zeitbegrenzung, 1 Gegner: Matak)



(T1) Läßt Siedlung (1) aus den Fluten auftauchen.
(T2) Läßt Siedlung des Gegners im Meer versinken.

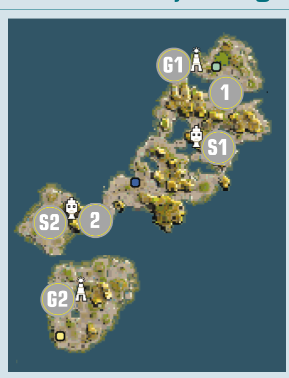
1. Setzen Sie mit Schamanin und Priestern auf die Insel über und beten Sie den Totempfahl (T1) an.
2. Nehmen Sie die aus dem Meer aufsteigende Siedlung (1) in Besitz und bilden Sie Priester aus.
3. Machen Sie vier bis fünf Priester unsichtbar und setzen Sie zu den Matak über (2).
4. Bekehren Sie die Feinde und beten Sie den Totempfahl (T2) an.

Wenn Sie die Mission ohne Zeitbegrenzung spielen wollen, so bewegen Sie alle vier Priester der anfänglichen Siedlung und die Schamanin ins Boot, beten Sie den Totempfahl aber nicht an.
Nach einiger Zeit ist der Unsichtbarkeits-Zauber aufgeladen und Sie können mit Punkt 3 fortfahren.


Schamanin und Priester retten sich auf die Totempfahl-Insel und beschwören die versunkene Stadt.

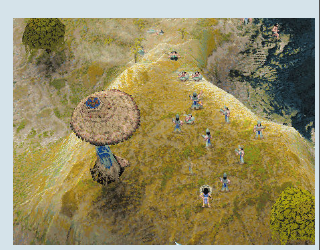


Mission 11: Trügerische Seelen (Aufbaumission, 2 Gegner: Chumara, Matak)



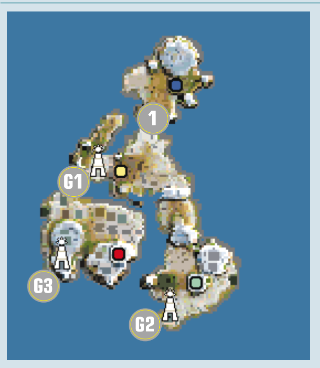
(S1) 3 x Bonuszauber Sumpf
(S2) 3 x Bonuszauber Land ebnen
(G1) Neuer Zauber: Sumpf
(G2) Neuer Zauber: Hypnose

1. Bauen Sie nur zwei bis drei Hütten und dann einen Tempel, in dem Sie bekehrte Eingeborene zu Priestern ausbilden.
2. Bewegen Sie Priester und Schamanin bis zur Anhöhe vor der Matak-Siedlung.
3. Verwenden Sie den Sumpf-Zauber, um anstürmende Gegner am Fuße des Hügels auszuschalten.
4. Machen Sie einige Priester unsichtbar und bekehren Sie mit diesen die neu ausgebildeten gegnerischen Feuerkrieger vor deren Hütte.
5. Bauen Sie einen Turm auf dem Hügel (1) und besetzen Sie ihn mit der Schamanin. Diese kann nun fast die gesamte Siedlung mit ihrer Magie überstreichen. Schalten Sie alle wiedergeborenen Matak-Schamaninnen aus, deren Reinkarnations-Arena innerhalb der Reichweite des Blitz-Zaubers liegt.
6. Sind die Matak besiegt, können Sie Ihre Siedlung ausbauen und mit Türmen befestigen.
7. Stellen Sie eine Landverbindung mit der Insel des zweiten Steinkopfes (S2) her und sichern Sie diesen mit Türmen auf den Hügelkuppen (2).
8. Marschieren Sie auf die Siedlung der Chumara, wobei Sie Truppenansammlungen in Sümpfen versinken lassen können.


Der Turm vor dem Matak-Lager ist fertig. Unsere Priester bekehren die Feinde, die nicht im Sumpf versunken sind.


Unsere Truppen stehen vor der Stadt. Der Sumpf (links im Bild) hat die meisten Verteidiger verschluckt.

Mission 12: E. leicht z. erbeutendes Ziel (Aufbaumiss., 3 Geg.: Dakini, Chumara, Matak)

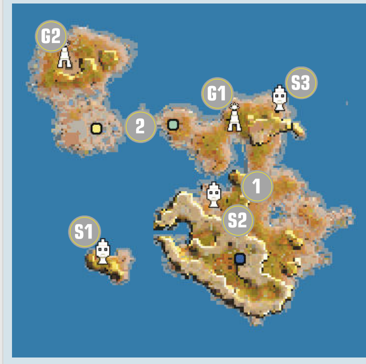


(G1) Neues Gebäude: Spionhütte
(G2) Neuer Zauber: Erosion
(G3) Neuer Zauber: Wirbelsturm

1. Errichten Sie unverzüglich Tempel und Bootshaus und setzen Sie mit Schamanin und vier Priestern zur Gruft (G1) der Chumara über, um die Pläne für die Spionhütte zu erbeuten.
2. Warten Sie, bis der Sumpf-Zauber eine zweimalige Anwendung zuläßt, und landen Sie mit derselben Gruppe bei der Gruft der Matak (G2). Die herbeieilenden Krieger dieses Stammes versinken im Sumpf, während Sie den neuen Zauber Erosion erlangen.
3. Verfolgen Sie die gleiche Taktik bei der Eroberung des Wirbelsturm-Zaubers der Dakini (G3).
4. Bilden Sie Priester und Feuerkrieger aus und setzen Sie mit drei bis vier Booten zu den Matak über, die Sie schnell besiegen sollten.
5. Verbinden Sie die Insel der Chumara mit einer Brücke (1) und erobern Sie auch diese Basis.
6. Ziehen Sie anschließend mit 20 bis 30 Priestern und Feuerkriegern gegen die Dakini.
Die Hauptlast bei dem Angriff liegt bei der Schamanin, die Wirbelsturm- und Sumpf-Zauber anwenden muß.

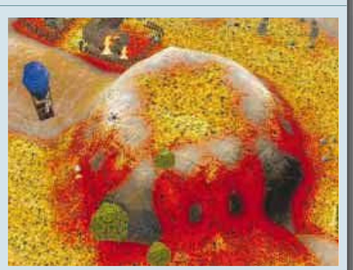

Die Türme zerstören Sie mit dem Wirbelsturm-Zauber – am einfachsten geht dies von einer erhöhten Position aus.

Mission 13: Angriff aus den Lüften (Aufbaumission, 2 Gegner: Chumara, Matak)

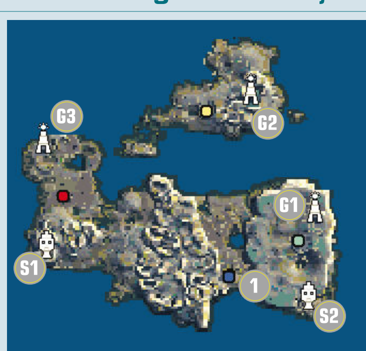


(S1) 1 x Bonuszauber Feuerregen
(S2) 1 x Bonuszauber Vulkan
(S3) 3 x Bonuszauber Magischer Schild
(G1) Neuer Zauber: Erdbeben
(G2) Neuer Gebäudetyp: Luftschiffhütte

1. Beten Sie die Gruft des Wissens (G1) der Matak an und bekehren Sie auf dem Weg dorthin die Eingeborenen.
2. Schließen Sie den einzigen Landzugang zu Ihrer Basis mittels Brücken-Zauber (1).
3. Bilden Sie Feuerkrieger aus und bauen Sie Türme um Ihre Siedlung. Einen davon sollten Sie mit einem Spion besetzen.
4. Bauen Sie ein Boot, damit Ihre Schamanin zur Gruft (G2) der Chumara übersetzen und sich die Pläne für ein Luftschiffhaus aneignen kann.
5. Möglicherweise können Sie schon vorher einen Ballon erbeuten. In diesem Fall können Sie auf Boote ganz verzichten.
6. Den Steinkopf (S2) nahe der Siedlung können Sie gefahrlos erforschen, wenn Sie das gegenüberliegende Ufer durch Erosion so weit absenken, daß der Blitz-Zauber der gegnerischen Schamanin nicht mehr bis zu Ihren betenden Anhängern reicht.
7. Ihre Schamanin kann von einem Luftschiff aus die Siedlung der Matak mit Erosion, Erdbeben und Wirbelsturm zerstören.
8. Um die wesentlich stärkeren Chumara zu besiegen, werden Sie auch Bodentruppen einsetzen müssen. Stellen Sie dazu über die Insel (2) eine Landverbindung her.


Der Vulkanausbruch besitzt die verheerendste Wirkung aller Zaubersprüche.

Mission 14: Angriff von allen Seiten (3 Gegner: Dakini, Chumara, Matak)

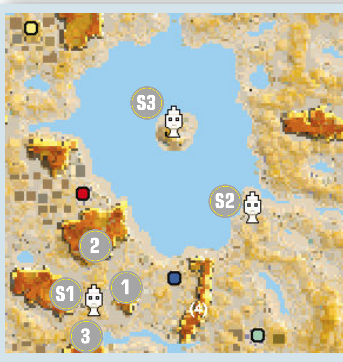


(S1) 1 x Bonuszauber Brücke, 1 x Bonuszauber Erdbeben
(S2) 1 x Bonuszauber Todesengel
(G1) Neuer Zauber: Land ebnen
(G2) Neuer Zauber: Magischer Schild
(G3) Neuer Zauber: Feuerregen

1. Schicken Sie sechs Arbeiter zum Steinkopf (S1), während Sie die Eingeborenen bekehren und einige Hütten bauen.
2. Sobald der Brückenzauber zur Verfügung steht, errichten Sie eine steile Rampe (1) zum Hochplateau der Matak. Sichern Sie sie mit zwei Türmen und bauen Sie zunächst nur Feuerkriegerhütte und Tempel.
3. Mit je zehn bis 15 Feuerkriegern und Priestern marschieren Sie auf die Siedlung der Matak.
4. Die größte Bedrohung stellt die Schamanin im Turm mit ihrem Blitz-Zauber dar. Schalten Sie sie aus und plazieren Sie zwei bis drei Feuerkrieger in der Nähe ihrer Reinkarnations-Arena.
5. Sobald Sie einen Ballon erbeutet haben, sollten Sie die anfänglich errichtete Rampe einebnen, so daß Ihre Siedlung nur noch aus der Luft zu erreichen ist.
6. Wenn Sie die Matak besiegt haben, können Sie Ihre Siedlung ausbauen. Bauland erhalten Sie bequem mit Hilfe des Spruchs Land ebnen (G1).
7. Den Steinkopf (S2) erforschen die Eingeborenen für Sie, wenn Sie sie zuvor bekehren.
8. Die Gruft der Chumara (G2) ist unbewacht und kann gefahrlos von der Schamanin in einem Ballon besucht werden.
9. Zerstören Sie die Siedlung der Chumara, indem Sie Wirbelsturm-, Sumpf- und Erdbeben-Zauber einsetzen.
10. Mit der gleichen Taktik können Sie auch die Dakini niederringen.



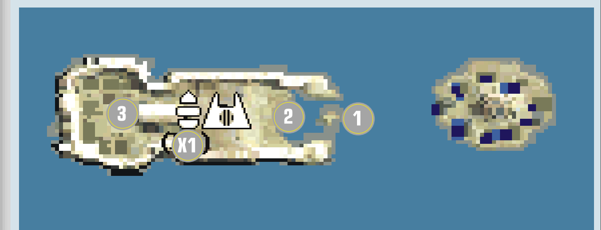
Der Todesengel verbreitet Angst und Schrecken im Lager der Dakini.



(S1) 1 x Bonuszauber Blutrünstig
(S2) Unbegrenzter Bonuszauber Blutrünstig
(S3) 1 x Bonuszauber Todesengel

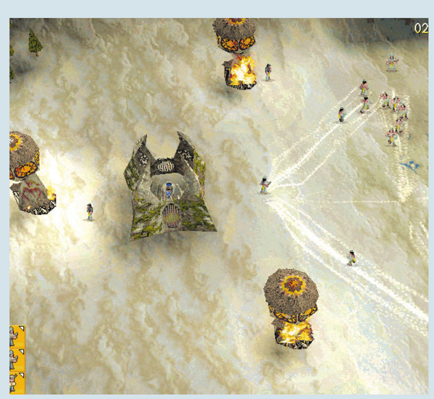
1. Schicken Sie sechs Arbeiter zum Steinkopf (S1).
2. Die Schamanin erklimmt den Berg (1) und zaubert eine Bergkette nach (2).
3. Die Angriffe der Dakini können Sie durch Anlegen einiger Sümpfe auf dieser Bergkette unterbinden.
4. Errichten Sie einen Turm bei (1), damit Ihre Schamanin eine weitere Bergkette nach (3) formen kann, wodurch Ihr Lager vor Bodenangriffen weitestgehend geschützt ist.
5. Setzen Sie sechs Arbeiter auf die Insel (S3) über.
6. Verwenden Sie den Sumpfzauber, um die Dakini an der Anbetung des Steinkopfes (S2) zu hindern.

Mission 15: Einkerkerung (Taktikmission, 1 Gegner: Chumara)



(X1) 1 x Bonuszauber Vulkan

1. Bauen Sie vier Boote.
2. Landen Sie mit zwei Priestern am mittleren Turm (1).
3. Setzen Sie drei Spione in der Bucht (2) ab und sabotieren Sie die drei Wachtürme rings um den Kerker.
4. Landen Sie mit fünf Priestern und fünf Feuerkriegern in der Bucht (2) und befreien Sie die Schamanin.
5. Beten Sie den Obelisken an.
6. Zerstören Sie das Dorf der Chumara mit einem Vulkan von der Anhöhe (3) aus.



Die Spione haben die Wachtürme angezündet und die Feuerkrieger verjagt.

Mission 16: Blutrünstig (Aufbaumission, 3 Gegner: Chumara, Dakini, Matak)

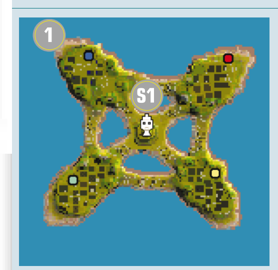


Durch Kappen der Landverbindung erhält unser Stamm die Kontrolle über das Artefakt.

7. Mit der Schamanin und 20 bis 30 Priestern und Feuerkriegern können Sie die Siedlung der Matak einnehmen. Öffnen Sie dazu die östliche Bergkette bei (4) kurzzeitig mit dem Brückenzauber.
8. Senken Sie die Umgebung des Steinkopfes (S2) mit dem Erosions-Zauber ab, so daß das Artefakt auf einer Insel steht. Nun können Sie es ungestört anbeten.
9. Greifen Sie die Chumara mit mindestens 40 Einheiten an, wobei Sie die Zauber Magisches Schild und Blutrünstig einsetzen sollten.
10. Die Dakini kann Ihre Schamanin im Alleingang bezwingen. Verwenden Sie dazu Sümpfe und Wirbelstürme.



Mission 17: Der mittlere Boden (Aufbaumission, 3 Gegner: Chumara, Dakini, Matak)



(S1) 1 x Bonuszauber Armageddon

1. Sichern Sie die vier Anhöhen um Ihre Basis mit Türmen, Feuerkriegern und Priestern.
2. Gewinnen Sie Land an der Seite der Basis, die dem Steinkopf abgewandt ist (1). Dazu wenden Sie den Brückenzauber wiederholt im Uferbereich an.
3. Errichten Sie dann weitere Hütten und ein Luftschiffhaus.
4. Überfallen Sie die Matak mit 20 bis 30 Priestern und Feuerkriegern. Ihre Schamanin setzt Wirbelstürme, Erdbeben und Sumpfzauber ein.
5. Ziehen Sie dann gegen die Dakini, vermeiden Sie aber den direkten Weg über den Steinkopf (S1).
6. Ist auch dieses Volk bezwungen, können Sie den Steinkopf anbeten, um den finalen Zauber Armageddon auszulösen. Die heranstürmenden Truppen der verbliebenen Chumara kann die Schamanin dabei leicht mit Sümpfen vor dem Steinkopf aufhalten.



Den Zugang der Chumara zum Steinkopf hat unsere Schamanin in einen undurchdringlichen Sumpf verwandelt.

Mission 18: Kopf-Jäger (Aufbaumiss., verdeckte Karte, 3 Gegner: Chumara, Dakini, Matak)



(S1) 1 x Bonuszauber Vulkan
(S2) 1 x Bonuszauber Vulkan
(S3) 1 x Bonuszauber Armageddon

1. Expandieren Sie auf die benachbarte Halbinsel (1), indem Sie dort zunächst einige Eingeborene bekehren und erst später eine Landverbindung herstellen.
2. Befestigen Sie Ihre Basis nach allen Seiten.
3. Bauen Sie ein Luftschiffhaus und fertigen Sie einen Ballon für Ihre Schamanin.
4. Wenn Sie den Zauber Magischer Schild oder Unsichtbarkeit auf die Insassen eines Ballons anwenden, können Sie die Karte gefahrlos erkunden.
5. Errichten Sie neben Tempel und Feuerkriegerhütte diesmal auch drei Kriegerhütten.
6. Nach ca. 40 Minuten beginnen die Dakini mit der Erforschung des Armageddon-Zaubers (S3). Sobald Sie die Meldung darüber erhalten, müssen Sie alle Arbeiter zu Kriegern und Feuerkriegern ausbilden.
7. Das abschließende Armageddon sollten Sie mit 30 bis 40 Feuerkriegern sowie 20 bis 30 Kriegern gewinnen. Speichern Sie zuvor ab, da dessen Ausgang auch zufallsabhängig ist.

Alternativ dazu können Populous-Profis diese Mission auch schon in der „regulären Spielzeit" gewinnen:
1. Zaubern Sie eine Landverbindung zu den Matak.
2. Greifen Sie diese schon sehr früh mit sechs bis acht Priestern an, die Sie vor deren Tempel, Feuerkriegerhütte und Kriegerhütte plazieren.



Nach erbittertem Kampf gehen wir als Sieger aus dem Armageddon hervor.

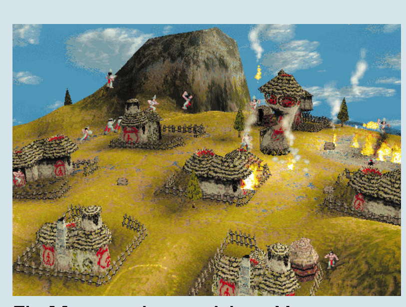
3. Sind die Matak besiegt, können Sie den Bonuszauber Vulkan (S1) erforschen und damit die Siedlung der Chumara zerstören.
4. Den dortigen Bonuszauber (S2) verwenden Sie dann gegen die Dakini, die Sie so auf längere Sicht bezwingen können.

Mission 18: Kopf-Jäger (Aufbaumiss., verdeckte Karte, 3 Gegner: Chumara, Dakini, Matak)



(S1) 3 x Bonuszauber Teleport
(S2) 1 x Bonuszauber Vulkan; gleichzeitig bricht in der Nähe ein Vulkan aus
(S3) 1 x Bonuszauber Feuerregen

1. Erforschen Sie den Steinkopf (S1) und teleportieren Sie Ihre Schamanin in die Siedlung der Chumara.
2. Dort unterbrechen Sie mittels Brückenzauber den einzigen Landzugang (1). Die Chumara können die Angriffe der Dakini von See her leicht alleine abwehren.
3. Bauen Sie einen Ballon für Ihre Schamanin und drei bis vier Boote.
4. Achten Sie in der Folge darauf, daß Ihr Ballon nicht in die Hände der Dakini fällt, da deren Schamanin die Chumara-Siedlung sonst aus der Luft angreift.
5. Erforschen Sie die beiden anderen Steinköpfe (S2, S3).
6. Verbinden Sie die seewärts gelegenen Berge rings um Ihre Siedlung zu Bergketten durch mehrmaliges Anwenden des Brückenzaubers. Insbesondere an der Meerenge (2) ist dies ratsam.
7. Zerstören Sie die Siedlung der Dakini mit den Zaubern Vulkan, Erdbeben, Wirbelsturm und Erosion.



Ein Meteorschauer richtet Verwüstungen im Dakini-Lager an…



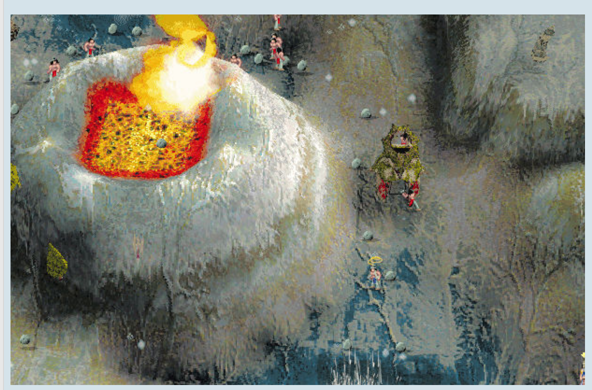
…die Zerstörungskraft eines Vulkanausbruchs ist jedoch unübertroffen.

Mission 20: Archipel (Aufbaumission, 1 Gegner: Dakini)



(S1) 1 x Bonuszauber Brücke; in der Folge treten drei weitere Steinköpfe auf Inseln zutage, die die Bonuszauber Land ebnen, Feuerregen und Vulkan bereitstellen
(G1) Neuer Zauber: Todesengel

1. Errichten Sie unverzüglich Feuerkriegerhütte und vier bis sechs Wachtürme.
2. Wenden Sie den Brückenzauber im Uferbereich Ihrer Insel an, um zusätzliches Land für Hütten zu gewinnen.
3. Bilden Sie drei bis vier Spione aus, um feindliche Sabotage-Akte verhindern zu können.
4. Wenn Sie mindestens 100 Untertanen besitzen, zaubern Sie eine Landverbindung (1) zur Insel der Dakini und greifen diese mit 30 Priestern und Feuerkriegern an. Die Hauptlast bei diesem Angriff liegt jedoch bei Ihrer Schamanin, die Hypnose, Sümpfe, Wirbelstürme und Erdbeben einsetzen muß.
5. Haben Sie die 21. Mission zuvor erfolgreich abgeschlossen, steht Ihnen auch der mächtige Vulkan-Zauber zur Verfügung.
6. Stellen Sie einige Feuerkrieger in der Nähe der Dakini-Arena ab, um die Wiedergeburten der Schamanin auszuschalten. Die übrigen Truppen der Dakini sollten Sie leicht bezwingen können.



Die Beschwörung eines Vulkans inmitten der Feindsiedlung führt auch in dieser Mission zum Erfolg.

Mission 21: Zerbrochene Erde (Aufbaumission, 1 Gegner: Dakini)

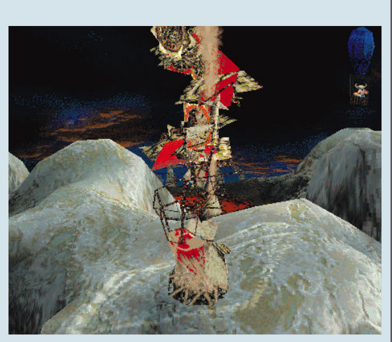


(S1) 2 x Bonuszauber Erosion
(T1) Löst den Zauber Land ebnen aus, der die nebenliegende Erdspalte versiegelt.
(G1) Neuer Zauber: Vulkan; zusätzlich 1 x Bonuszauber Vulkan

1. Versiegeln Sie die Erdspalte im Süden Ihres Lagers durch Anbeten des Totems (T1) und diejenige im Norden durch den Zauber Land ebnen.
2. Sichern Sie Ihre Basis nach Westen hin mit sechs bis acht Feuerkriegern auf Wachtürmen ab (1).
3. Gewinnen Sie die Kontrolle über die Gruft der Dakini (G1) durch Feuerkrieger in drei bis vier Ballons, denen die Schamanin folgt.
4. Wenn Sie zwei Ballons mit Feuerkriegern neben der Reinkarnations-Arena der Dakini (3) plazieren, können Sie eine wiedergeborene gegnerische Schamanin sofort töten.
5. Schützen Sie Feuerkrieger in vier bis fünf Ballons durch einen Magischen Schild und schalten Sie mit ihnen die hochgelegenen Feuertürme der gegnerischen Hauptsiedlung (2) aus. Ihre Schamanin kann diese dann gefahrlos mit Erdbeben, Wirbelstürmen und Vulkan zerstören.



Die erste Angriffswelle führen Feuerkrieger in Ballons aus, die durch einen Magischen Schild geschützt sind.



Feindlichen Wachtürmen rückt man am besten mit Wirbelstürmen zu Leibe.

Mission 22: Solo (Taktikmission, 3 Gegner: Chumara, Dakini, Matak)



(X1) Aktiviert alle Zauber
(X2, X3) Für kurze Zeit wird Mana zur Verfügung gestellt

1. Beten Sie den Obelisken (X1) an und reißen Sie die Siedlung der Dakini mit den neu erhaltenen Zaubern nieder.

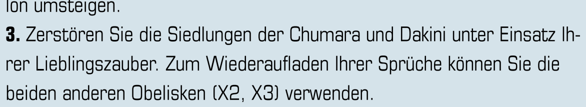
Die Landverbindung zum Obelisken (X3) wird durch Erosion gekappt, damit unsere Schamanin gefahrlos beten kann.

2. Mit dem Boot gelangen Sie zur Siedlung der Chumara, wo Sie in den Ballon umsteigen.



Der Todesengel hat sich die Schamanin der Chumara geschnappt ...

...nach deren Ableben wir die Siedlung niederreißen können.



3. Zerstören Sie die Siedlungen der Chumara und Dakini unter Einsatz Ihrer Lieblingszauber. Zum Wiederaufladen Ihrer Sprüche können Sie die beiden anderen Obelisken (X2, X3) verwenden.

P


R

Mission 23: Inferno (Aufbaumission, 3 Gegner: Chumara, Dakini, Matak)



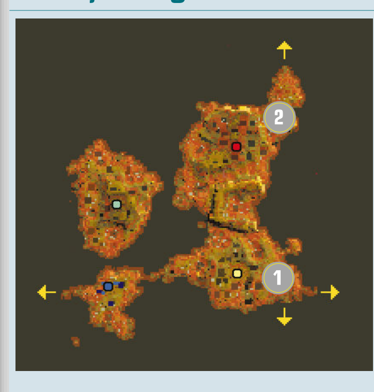
(S1) 3 x Bonuszauber Feuerregen

1. Unterbrechen Sie den Landweg der Matak zu Ihrer Basis durch den Einsatz eines Brückenzaubers bei (1).
2. Mit weiteren Terraforming-Zaubern können Sie auch den Zugang der Dakini zu Ihrer Siedlung erschweren (2).
3. Verwandeln Sie die Umgebung des Steinkopfes (S1) in einen Sumpf.
4. Bilden Sie drei bis vier Spione zum Schutz vor Sabotage-Akten aus und errichten Sie acht bis zehn Türme im Uferbereich rings um Ihre Basis, auf denen Sie Feuerkrieger stationieren. Verteilen Sie zehn bis zwölf Priester in Ihrem Lager, um Angriffe anfänglich unsichtbarer Feinde abzuwehren.
5. Bauen Sie vier bis sechs Ballons, die Sie mit Feuerkriegern besetzen. Schützen Sie diese mit dem Magischen Schild und schalten Sie mit ihnen die Feuertürme der Chumara aus.
6. Anschließend kann Ihre Schamanin die Chumara mit Erdbeben und Wirbelstürmen besiegen.
7. Warten Sie mit einem Angriff auf die wesentlich stärkeren Dakini und Matak so lange, bis Sie auch Todesengel und Vulkanausbruch einsetzen können.



Der Zugang zum Steinkopf (S1) wurde in einen Sumpf verwandelt, in dem schon einige Dakini-Anhänger versunken sind.

Mission 24: Das Ende der Reise (Aufbaumiss., 3 Gegner: Chumara, Dakini, Matak)

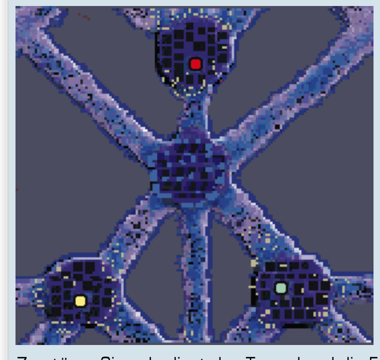


1. Kappen Sie die Landverbindungen zu Ihren Gegnern durch mehrmalige Anwendung des Erosion-Zaubers.
2. Gewinnen Sie neues Bauland auf Ihrer Insel, indem Sie den Brückenzauber am Ufer einsetzen.
3. Stellen Sie eine Landverbindung zu den Matak her, wenn Sie mindestens 30 Feuerkrieger und 20 Priester ausgebildet haben. Überrennen Sie diesen Gegner dann mit Ihren Truppen.
4. Nach Ihrem Sieg sollten Sie die zuvor geschaffene Landverbindung wieder unterbrechen, ehe Sie sich den Chumara zuwenden.
5. Tragen Sie dazu zunächst den Hügel (1) mittels Erosion ab und legen Sie dort einige Sümpfe an. Marschieren Sie dann mit 40 bis 50 Bodentruppen ein. Sie sollten die Zauber Todesengel und Vulkan einsetzen, um den Stamm schnell zu bezwingen.
6. Die Dakini-Schamanin wird in der Zwischenzeit versuchen, einen Vulkan in Ihrer Siedlung zum Ausbruch zu bringen. Vorsorglich sollten Sie daher einen zweiten Tempel und eine zweite Feuerkriegerhütte in möglichst großer Entfernung zu Ihren Primärbauten errichten.
7. Zum abschließenden Kampf gegen die Dakini versammeln Sie Ihre Truppen auf dem Hügel (2) vor deren Siedlung. Von dort aus können Sie die anstürmenden Verteidiger in Schach halten. Ihre Schamanin zaubert zusätzlich am Fuße des Hügels wieder einige Sümpfe. Wenn ein Großteil der Einheiten der Dakini aufgerieben ist, können Sie selbst in die Offensive gehen. Dazu zieht Ihre Schamanin alle Register der Zauberkunst: Erdbeben, Vulkan, Feuerregen, Todesengel und Wirbelstürme.



Die kurze Abwesenheit der Schamanin haben die Dakini dazu genutzt, einen Vulkan in unsere Siedlung zu zaubern.

Mission 22: Solo (Taktikmission, 3 Gegner: Chumara, Dakini, Matak)



1. In dieser Mission können Sie auf das Aufladen der Terraforming-Zauber sowie von Vulkan, Erdbeben, Todesengel, Unsichtbarkeit, Magischer Schild und Bekehrung verzichten.
2. Greifen Sie gleich zu Beginn die Siedlung der Dakini mit Feuerregen und Wirbelstürmen an. Zerstören Sie unbedingt den Tempel und die Feuerkriegerhütte. Verwenden Sie Hypnose, Blitze und Sümpfe, um die angreifenden gegnerischen Truppen schon vor Ihrer Basis aufzureiben.
3. Bilden Sie unverzüglich 20 Priester und 20 Feuerkrieger aus. Schicken Sie alle Priester und die Hälfte der Feuerkrieger in die Siedlung der Dakini und verteilen Sie Ihre Geistlichen so in dem Dorf, daß sie möglichst alle Arbeiter bekehren können.
4. Halten Sie die gegnerische Schamanin dabei mit Blitzen, Feuerbällen und Feuerkriegern in Schach.
5. Sind die Dakini besiegt, erweitern Sie Ihre Basis um einige Hütten und bilden weitere Priester und Feuerkrieger aus. So können Sie die Angriffe der anderen beiden Völker abwehren, bis Ihre Zaubersprüche wieder aufgeladen sind.
6. Überfallen Sie dann die Matak. Zerstören Sie Türme, Tempel und Feuerkriegerhütte mit Zaubersprüchen, ehe Sie mit Bodentruppen in deren Siedlung einfallen.
7. Verfahren Sie genauso mit den verbliebenen Chumara, die Sie nun leicht besiegen können.



Mit Feuerregen, Blitzen und Wirbelstürmen wird die Chumara-Siedlung sturmreif gezaubert, ehe unsere Truppen angreifen.

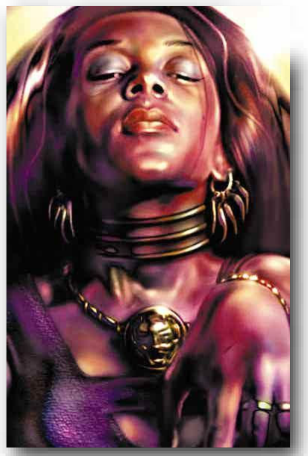
Andreas Krumme

Allgemeine Spieletips

Baldur's Gate

Mit Baldur's Gate läßt Interplay das Herz der Rollenspiel-Fans wieder einmal höher schlagen. Wir geben Ihnen Tips zur Zusammenstellung und Führung Ihrer Abenteurergruppe.

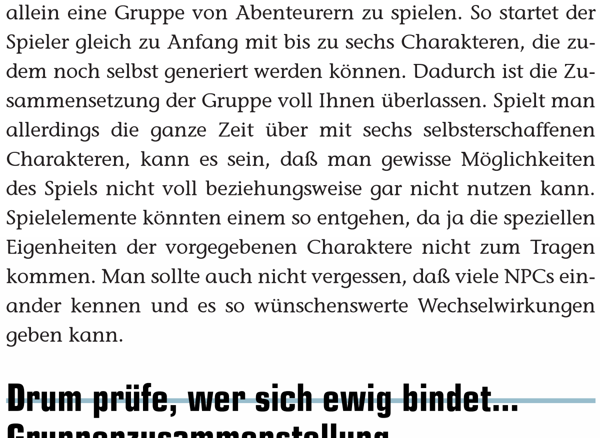
Die Qual der Wahl...Spielmodi





Baldur's Gate bietet dem Spieler die Wahl zwischen mehreren Spielmodi.

1. Im Einzelspieler-Modus startet man zunächst allein in Candlekeep (wenn man von Gorion mal absieht) und ist im Verlauf des Spiels darauf angewiesen, sich Verbündete zu suchen, da es wohl unmöglich ist, als Einzelkämpfer länger als einen Tag zu bestehen. Dabei ist man natürlich davon abhängig, wer einem gewissermaßen zufällig über den Weg läuft. Der Vorteil dieses Vorgehens liegt darin, daß die Charaktere bereits über einen gewissen Erfahrungsstand verfügen und eigene Gegenstände, wie Zauberstäbe, Heiltränke, Waffen und andere nützliche Dinge, mitbringen. Allerdings wird man kaum sehr starke und erfahrene Charaktere treffen, die bereit sind, mit einem zu ziehen. Hinzu kommt, daß man sich auch nie ganz sicher sein kann, welche Gesinnung die neu gewonnenen Mitstreiter haben.



2. Wer diese Risiken umgehen will, der wählt den Mehrspieler-Modus auf nur einem Rechner. Man hat also die Möglichkeit, allein eine Gruppe von Abenteurern zu spielen. So startet der Spieler gleich zu Anfang mit bis zu sechs Charakteren, die zudem noch selbst generiert werden können. Dadurch ist die Zusammensetzung der Gruppe voll Ihnen überlassen. Spielt man allerdings die ganze Zeit über mit sechs selbsterschaffenen Charakteren, kann es sein, daß man gewisse Möglichkeiten des Spiels nicht voll beziehungsweise gar nicht nutzen kann. Spielelemente könnten einem so entgehen, da ja die speziellen Eigenheiten der vorgegebenen Charaktere nicht zum Tragen kommen. Man sollte auch nicht vergessen, daß viele NPCs einander kennen und es so wünschenswerte Wechselwirkungen geben kann.

Drum prüfe, wer sich ewig bindet... Gruppenzusammenstellung

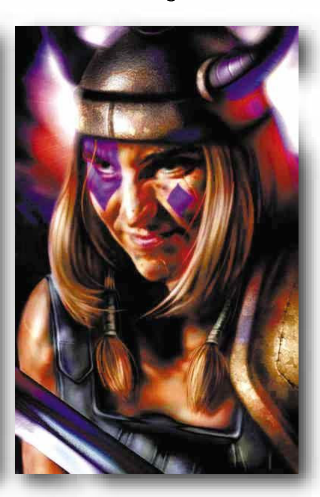
1. Die Zusammenstellung der Gruppe ist für das Gelingen der einzelnen Aufgaben und für das nackte Überleben von großer Bedeutung. Zwar ist es beispielsweise vorstellbar, mit einer Gruppe von sechs Paladinen durch die Lande zu ziehen, doch würden einem so viele Möglichkeiten des Spiels entgehen. Da jede Klasse und jede Rasse ihre Vor- und Nachteile hat, ist es wichtig, eine gute Mischung herauszufinden. Natürlich gibt es für die Zusammensetzung der Abenteurergruppe kein Patentrezept, da es auch auf die persönlichen Vorlieben eines jeden Spielers ankommt.

2. Natürlich sollte in jeder Gruppe mindestens ein Kämpfer vorhanden sein, damit nicht gleich der erste Kobold zu einem unlösbaren Problem wird. Für eine solche Position bietet sich der Paladin geradezu an, da er gute (oder zumindest ausbaufähige) Kampfeigenschaften hat und außerdem über Charisma verfügt. Als Gruppenführer sorgt er gleich von Anfang an für ein relativ gutes Ansehen der Truppe, was einem Probleme mit Wächtern und anderen NPCs größtenteils vom Halse hält. Allerdings legt man sich mit einem Paladin als Gruppenführer in bezug auf die Gesinnung und damit auch auf das Handeln im Einzelnen fest. Es ist halt schwierig, für Rechtschaffenheit, Gerechtigkeit, Ehrlichkeit, Frömmigkeit und Rit-











terlichkeit zu stehen und gleichzeitig bei jeder sich bietenden Gelegenheit den Bauern das sauer ersparte Kleingeld abzuknöpfen.

3. Eine gute Ergänzung zu den Paladinen ist ein Waldläufer, da er sich ähnlichen Tugenden verschrieben hat. Er schützt die Natur und ehrliche Zeitgenossen. Seine Fähigkeiten zur Orientierung im offenen Gelände sind auch gut zu gebrauchen.

4. In Häusern und Dungeons spielen die Diebe, beziehungsweise die Barden, ihre Trümpfe aus. Sie haben die Fähigkeit, sich im Schatten quasi unsichtbar zu machen und Schlösser zu knacken. Diese Fähigkeiten sind natürlich immer dann von Nutzen, wenn die Gruppe mal wieder knapp bei Kasse ist und die Truhe eines Adligen im nächsten Dorf für Liquidität sorgen soll. Vor allem in Dungeons ist es von großem Vorteil, daß Diebe und Barden Fallen nicht nur entdecken, sondern auch entschärfen können.

Aus eins mach zwei…

Zu den herrlichen Möglichkeiten des Mehrspieler - Modus gehört die Fähigkeit, Charaktere zu ex- und importieren. Gegenstände, die der exportierte Charakter bei sich hat, bleiben bei diesen Vorgängen erhalten (Geld leider nicht, da es ja brüderlich geteilt wird und so keinem Einzelnen zurechenbar ist). Diesen Umstand kann man sich zunutze machen und Gegenstände vervielfachen.
Zunächst speichert man das Spiel ab. Ist dies geschehen, kann man die wichtigsten Gegenstände der Gruppe an einen Charakter übergeben. Hier sollte man denjenigen bevorzugen, der am meisten tragen kann. Danach exportiert man diesen Charakter und speichert ihn auf der Festplatte. Jetzt wird der alte Spielstand wieder geladen und der mit guten Gaben schwerbepackte Charakter importiert. Die Gegenstände sind nun doppelt in der Gruppe vorhanden.
Dieses Vorgehen lohnt sich natürlich vor allem bei seltenen magischen Gegenständen, die man entweder benutzen oder gewinnbringend verkaufen kann. Beliebig oft wiederholt, ist einem so bald kein Preis mehr zu hoch und keine Waffe zu wertvoll.

5. Da das Abenteurerleben aber nicht nur aus Klauen und Keule schwingen besteht, braucht man natürlich noch eine Frau oder einen Mann des Geistes und der Wissenschaft. Hier wären dann Druiden, Kleriker und Magier gefragt. Welchem man den Vorzug geben sollte, ist vor allem abhängig vom persönlichen Geschmack, da die Vor- und Nachteile der Klassen und ihre eventuellen Spezialisierungen unterschiedlich zum Tragen kommen.

6. Gemischte Klassen zeigen ihren Vorteil erst bei erfahreneren Charakteren, da sie durch die Aufteilung der Erfahrungspunkte nur langsam aufsteigen und sich verbessern. Gerade in der Startphase stellen diese Mischklassen eher einen Nachteil dar.

7. Grundsätzlich sollte man immer darauf achten, daß genügend Leute zum Tragen in der Gruppe sind, denn nichts ist ärgerlicher, als einen Haufen Diamanten liegen lassen zu müssen, nur weil man ihn nicht mehr tragen kann. Es ist also immer ratsam, möglichst sechs Mitglieder in der Gruppe zu haben. Es ist natürlich klar, daß man schwache Charaktere so schnell wie möglich gegen stärkere eintauscht.

Das Ausrüsten der Abenteurer

1. Da alle Ausrüstungsgegenstände entweder sauer verdient oder erkämpft werden müssen, sollte man sie natürlich auch möglichst effizient einsetzen. So macht es in der Gruppe natürlich wenig Sinn, wenn ein Charakter zwanzig Heiltränke mit sich herumträgt und ein anderer wiederum zehn Flaschen Gegengift. Derartige Gegenstände, die häufig vorhanden und von mehreren Charakteren nutzbar sind, sollten gleichmäßig verteilt sein.

2. Wichtig ist aber auch die Plazierung der Sachen, denn in Kampfsituationen muß alles schnell zur Hand sein, vor allem deshalb, weil man das Spiel nicht anhalten kann, während man im Inventar sucht.

3. Es hat sich als sehr praktisch erwiesen, wenn sich Heiltränke, Tränke gegen Magie oder auch andere kampfrelevante Gegenstände ständig in der Liste der einsatzbereiten Gegenstände befinden. Im Kampf kann dann ein Charakter ohne Zeit zu verlieren den Gegenstand nutzen. Zauberstäbe und magische Schriftrollen sollten natürlich möglichst auch immer bereitgehalten werden.

4. Bei den Fernwaffen ist es wichtig, daß immer ausreichend Munition im Köcher ist, da einem sonst im Kampf wichtige Sekunden verlorengehen können.

Links…zwo…drei…vier… Vorwärtskommen

1. Da man an der Schwertküste zwar Kühe, aber keine Pferde, geschweige denn Wagen kennt, ist unsere Abenteurergemeinschaft stets auf Schusters Rappen unterwegs. Dies kann entweder ganz entspannt im losen Verbund geschehen oder in zackiger Formation.



Kurz noch die Ausrüstung verteilt und schon kann es losgehen. Immer griffbereit: Tränke gegen jegliche Widrigkeiten des Lebens!



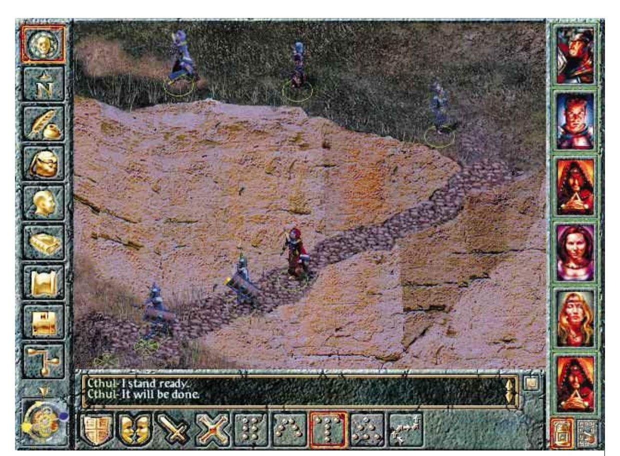
Drei Kämpfer vorn, mittig die Fernwaffenschützen, hinten der Magier. So steht es im Strategiehandbuch für Jungabenteurer!

2. Im offenen Gelände ist die T-Formation am zweckmäßigsten. In der vorderen Dreierreihe sollten die Schwertkämpfer laufen, um schnell an attackierende Gegner heranzukommen. Außerdem können sie so bestmöglichen Schutz für die Fernwaffenschützen bieten, die ihnen folgen sollten. Ganz hinten befinden sich dann idealerweise die magienutzenden Charaktere, da sie in der Regel den schlechtesten Rüstungsschutz haben und somit Deckung benötigen.
In Gebäuden kann diese Formation jedoch hinderlich sein, wenn es sehr eng ist, da die Charaktere ewig brauchen, bis sie ihren Platz in der Formation eingenommen haben. Teilweise stehen sie sich dann gegenseitig im Weg. Hier ist also eher eine lose Formation vorzuziehen.



Die T-Formation hat aber auch ihre Schwachpunkte. Was, wenn der Gegner an einer engen Stelle von hinten angreift?

3. In Dungeons ist es vorteilhaft, Magier und Diebe beziehungsweise Barden vorne in der Formation zu haben, da sie die besten Fähigkeiten haben, Fallen zu entdecken. Hinten sollte dafür dann auch immer ein gut gerüsteter Kämpfer marschieren, weil die Gruppe häufig von hinten angegriffen wird. Da sich die Charaktere in der Enge bei einem Richtungswechsel um hundertachtzig Grad aber benehmen wie eine Horde Interrailtouristen, die soeben erfahren haben, daß sie am falschen Bahngleis stehen, bleiben hinterrücks geführte Angriffe viel zu lange unbeantwortet.



„Alle Mann zurück, der Feind ist hinter uns!" In dieser Situation sicher etwas chaotisch.



„Hey Jungs, wartet mal auf mich! Ich kann doch nicht so schnell..." Leider muß man auch immer auf Lahme und Fußkranke Rücksicht nehmen.

4. Beim Marsch der Truppe sollte man bedenken, daß es schnelle und langsame Charaktere gibt. Während das auf kurzen Distanzen kaum auffällt, wird die Gruppe auf längeren Strecken teilweise stark auseinandergerissen und bietet somit ein gefundenes Fressen für einen Hinterhalt oder einen Angriff von zwei Seiten. Man muß also bedenken, daß man in kleinen Schritten vorangeht und die Truppe sich immer wieder mal korrekt formieren läßt, um den Zusammenhalt zu gewährleisten.

Aufträge

Da die Schwertküste ein von Krisen gebeuteltes Gebiet ist, kommt es häufig vor, daß die Bewohner der Region unsere jungen Helden um einen Gefallen bitten. Die meisten dieser Aufträge mögen zunächst klein und wenig lukrativ erscheinen, einige von ihnen entpuppen sich aber hinterher als gutes Geschäft. So bekommt man beispielsweise mitunter magische Gegenstände für nutzlos erscheinende Dinge geboten, die man sowieso im Wege stehenden Schurken abnehmen würde. Vorsicht ist allerdings angebracht, wenn man irgendwelche Leute quasi auftragsmäßig den Weg alles Irdischen gehen lassen soll. Hierbei kann sich herausstellen, daß die anvisierte Person gar nicht so ist wie vom Auftraggeber beschrieben, vor allem was die Fähigkeit sich zu wehren angeht. Verhandeln lohnt sich hier fast immer. Im Zweifelsfalle sollte man abspeichern und mehrere Alternativen durchspielen.

Kampftips

Da es jede Menge Unholde in der gefährlichen Gegend der Schwertküste gibt, die unseren Helden nach dem Leben trachten, wird es häufig notwendig sein, die Waffen sprechen zu lassen.





Der gegnerische Magier sollte auf jeden Fall am Ausführen seiner Sprüche gehindert werden. Sehr effektiv ist da eine „Magic Missile".

1. Leider kann es immer mal wieder vorkommen, daß man gegen zahlenmäßig überlegene Gruppen kämpfen muß. Hier ist es besonders wichtig, die eigene Truppe im Griff zu haben, sonst kann es sein, daß schon die nächste Horde von Wölfen unseren tapferen Recken den Garaus macht.

2. Wichtig ist, daß immer alle Gruppenmitglieder denselben Gegner angreifen, denn es ist sinnvoller, die andere Gruppe Stück um Stück zu dezimieren, als die eigene Angriffsstärke gleichmäßig über die Angreifer zu verteilen. Schließlich kann auch ein verletzter Gegner noch erheblichen Schaden anrichten.

3. Benutzt der Gegner Fernwaffen, ist es lebenswichtig, sofort die Kämpfer mit den Nahkampfwaffen auf sie zu hetzen, um den Angriff zu stören. Während der Gegner also mit dem Nahkampf zu tun hat, können die eigenen Bogen- und Armbrustschützen aus sicherer Entfernung mitmischen.

4. Sollte in der gegnerischen Gruppe ein Magier vorhanden sein, muß die Heldentruppe sofort über den Kampfplatz verteilt werden, da sonst ein einziger Feuerball schon das Aus bedeuten kann. Als nächstes muß der Magier an der Ausführung seiner Sprüche gehindert werden. Da mächtigere Sprüche auch längere Zeit in Anspruch nehmen, hilft es, wenn man mit einer schnellen Waffe einen Angriff durchführt. Da aber die schnellen Waffen, wie beispielsweise der Dolch, relativ häufig ihr Ziel verfehlen, ist das Mittel der Wahl der Spruch „Magic Missile", da er sehr schnell ausgeführt werden kann und sein Ziel nie verfehlt. Ein mit diesem Spruch beladener Zauberstab stellt also eine äußerst effektive Waffe dar.



„Jetzt wird's brenzlig, Jungs, der Magier hat einen neuen Zauberstab!" Magier können Verheerendes bewirken… allerdings muß man die eigenen Leute dabei im Auge behalten!

5. Da die magienutzenden Charaktere gerade am Anfang sehr schwach auf der Brust sind und auch keine großartige Rüstung zur Verfügung haben, müssen sie sich einiger Tricks bedienen, um im Kampf zu bestehen. Eine ideale Möglichkeit bieten die Sprüche „Grease" und „Web". Mit ihnen können gleich mehrere Gegner in ihren Bewegungen verlangsamt werden. So gewinnt man hoffentlich genügend Zeit, um die Gegner mit Fernwaffen anzugreifen, bevor diese einen erreichen können. Der Spruch „Web" hat zusätzlich den Vorteil, daß er auch gegnerische Fernwaffenschützen verlangsamt. Klug eingesetzt können einem diese Sprüche in vielen Situationen die Haut retten. Jedoch sollte man immer darauf achten, daß sich die eigenen Gruppenmitglieder nicht im Radius des Spruchs befinden, sonst könnte man ihnen mitunter mehr einheizen als sie vertragen können.

6. Es ist allerdings nicht immer zu vermeiden, daß es auch mal eins der eigenen Gruppenmitglieder erwischt. Man sollte diesem Umstand nicht allzu viel Gewicht beimessen, solange es sich nicht um den Hauptcharakter handelt, denn in den allermeisten Fällen (wenn die Trefferpunkte nicht unter –10 gesunken sind) kann man die Dahingeschiedenen ja wiederbeleben.

7. Ein weiterer Trick, dessen sich magienutzende Charaktere bedienen können, ist das „Bezaubern". Ist der Spruch erfolgreich, hat man zumindest für kurze Zeit einen Mitstreiter, der einem (wenn auch wider Willen) so manches Eisen aus dem Feuer holt und um den es nicht allzu schade ist.

8. Viele Spieler machen den Fehler, sich die besten Waffen und Sprüche zu lange aufzubewahren, und kommen so teilweise gar nicht mehr dazu, diese einzusetzen. Es wird während des ganzen Spielverlaufs immer wieder schwere bis sehr schwere Gegner geben, die nur unter Einsatz der ganz schweren Geschütze zu bezwingen sind. Es macht also keinen Sinn, ewig mit dem Dolch in der Hand auf Ogerhorden loszugehen, nur um den Zweihänder zu schonen.

9. Eine weitere Option bieten die Diebe/Barden mit ihrer Fähigkeit, sich im Schutze der Dunkelheit zu bewegen und dabei quasi unsichtbar zu sein. Gerade in Dungeons können sie sich so unbemerkt um Gegner herumschleichen, während die anderen Gruppenmitglieder von vorne angreifen. Während das Monster also beschäftigt ist, bekommt es einen Dolchstoß (oder ähnlich Gemeines) von hinten. Diese mit List ausgeführten Angriffe zählen teilweise bis zu vierfach.

10. Außerdem können die Diebe/Barden bei der Erkundung von Dungeons vorausgeschickt werden, um sozusagen als Köder die Gegner anzulocken. Nehmen die Gegner die Verfolgung auf, rettet sich der Dieb/Barde hinter die eigenen Reihen. Die anderen Gruppenmitglieder warten natürlich schon kampfbereit an der nächsten Ecke, um die Angreifer gebührend in Empfang zu nehmen.

11. Desweiteren ist es gut, im Hintergrund während eines Kampfes einen Charakter zu haben, der heilen kann. So kann man dann eventuell schwerwiegend verwundete Kämpfer aus der vordersten Front zurückziehen und in sicherer Entfernung zum Kampfgeschehen heilen.

Oliver Pfeiffer

Komplettlösung

King's Quest 8
Mask of Eternity

Einst eine klassische 2D-Adventure-Serie, hat sich King's Quest im nunmehr achten Teil zu einem waschechten 3D-Abenteuer gemausert. Sollten Sie festhängen wird ein Blick in unsere Komplettlösung weiterhelfen.

Allgemein

■ Die alte Regel vom Speichern, das den Spaß erhält, kommt mit KQ8 zu gänzlich neuen Ehren: Selten haben in einem Adventure Abhänge, Gegner und Fallen das Spiele-Nirwana derart unvermutet näher rücken lassen.

■ Im generellen Geschehen bietet die Ich-Perspektive die beste Übersicht: Feinde sind schnell anvisiert, enge Kurven können zielsicher genommen werden.

■ Vor unsicheren Sprüngen über Klüfte hinweg lohnt sich dagegen der Wechsel auf eine seitliche Ansicht. Die tatsächliche Entfernung zum Abgrund läßt sich so leichter abschätzen.

■ Seltsamerweise hat sich der Salto rückwärts als akkuratester Sprung bewährt. Besonders wenn Sie auf einer engen Fläche landen müssen, sollte diese Technik Verwendung finden.

■ Die unvermeidliche Suche nach Steinen kann in manchen Labyrinthen zu einer richtigen Odyssee ausarten. Wägen Sie darum stets ab, ob Sie abgelegte Felsbrocken nach erfüllter Pflicht nicht wieder einsammeln wollen.

■ Nutzen Sie jede Gelegenheit, um Connors Fähigkeiten zu steigern (das mag ein Trainingsgerät oder ein vorbeilaufendes Tier sein), denn: Wie in einem klassischen Rollenspiel bildet die Erfahrung des Helden die wichtigste Grundlage für sein späteres Bestehen.

■ Bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände können sporadisch in Geschäften erworben werden. Normalerweise heißt es aber: Leichen fleddern.

■ Belassen Sie keinen Pilz, keinen Heiltrank ungenutzt an seinem ursprünglichen Platz. Vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden werden Sie für jede Ampulle dankbar sein.

■ Durchstöbern Sie schamlos alle Winkel des Königreiches. Notsituationen wie diese legitimieren sogar den Zugriff auf fremde Geldbörsen.

■ Viele NPCs geben wichtige Informationen erst im zweiten oder dritten Gesprächsanlauf preis.

■ Die Erfahrungsboni für eventuelle Sidequests werden erst angerechnet, wenn Sie die geretteten „Schuldner" in deren Domizil besucht haben.



Jede Spielperspektive hat ihre Vorzüge, die in bestimmten Situationen Connors Überleben sichern können.

Das Königreich von Daventry



Wie sieht die Initialaktion aus?
Treten Sie mutig auf den Raben vor Ihrem Haus zu. Er wird aufgeregt fortfliegen und Sie geradewegs zu seinem Herren, einem Zauberer am Flußufer, führen.

Wo finden sich Waffe und Rüstung?
Einen Dolch können Sie in Ihren eigenen Räumlichkeiten auftreiben, Stiefel dagegen im Inneren des Bauernhofs. Überdies liegt in der Taverne ein Paar Handschuhe bereit.

Ich brauche eine stärkere Waffe...
In einem Deckenbalken der Windmühle steckt eine kräftige Axt. Schieben Sie den Heuballen am Boden zurecht, springen Sie darauf und greifen Sie zu. Aber Achtung: Der darauffolgende Gegner ist ziemlich haarig!

Wo ist das Portal in die nächste Welt?
Die Hinweise des Geistes vor der Grabkammer und die Informationen des Zauberers deuten klar auf die Kirche und den Friedhof hin.

Wie gelange ich in die Kirche?
Sie müssen mit Hilfe von Haken und Seil das Dach erklimmen.

Wo finde ich Haken und Seil?
Im ersten Stock der Wassermühle. Der alles zermahlende Stein dort wird Sie in Ihrem Vorwärtsdrang allerdings behindern.



Wie kann ich die Wassermühle lahmlegen?
Greifen Sie zur Axt, um den mächtigen Baum am Ufer zu fällen. Seine Masse wird das Wasser verdrängen.

Wie öffne ich das Portal zur Dimension des Todes?
Denken Sie an die Worte des Geistes: „Eine Urne öffnet den Weg." Wenn Sie in der Kirche Richtung Altar schreiten, befindet sich das fragliche Geschirr zu Ihrer Linken. Verschieben Sie es!

Wie kann ich den Krematoriumswächter entsorgen?
Wandern Sie zu Sarahs Haus zurück und wenden Sie sich der südlichen Hügelgruppe zu, um dem Schleichweg zur Rückseite des Krematoriums zu folgen. Die gähnende Schlucht dort läßt sich mit einem gewagten Sprung überwinden – und schon wenig später ist der Wächter problemlos gemeuchelt.

Das Schattenwesen hält mich auf…
Bitten Sie den Zauberer um eine weitere Hilfestellung.

Wo finde ich ein heiliges Licht?
Im Inneren der Kirche glimmt eine Kerze friedlich vor sich hin.

Wo finde ich den Ring eines Helden?
Verschaffen Sie sich mit Hilfe Ihrer Axt Zutritt zur Grabkammer des toten Ritters im Norden, schieben Sie den Sargdeckel beiseite und werfen Sie einen Blick auf den mageren Inhalt.

Wo finde ich erkaltete Asche?
In Schloß Daventry ist eine der alten Fackeln erloschen. Die Überbleibsel können vom Boden aufgesammelt werden.

Wie gelange ich nach Daventry?
Fragen Sie das Einhorn um Rat: Es scheint einen Zugang hinter dem Wasserfall zu geben.

Wie komme ich durch den Wasserfall?
Klettern Sie an der linken Seite zur Spitze des Mauergebildes hinauf. Dank des bereitgestellten Steinhaufens wird es Ihnen leichtfallen, die Flut einzudämmen.

Wie öffne ich die Geheimtür zum Inneren des Schlosses?
An der Wand ist ein Hebel (mit dem Aussehen einer Kerze) montiert.

Wo ist der Teleporter für die magische Karte?
In der Festung gegenüber der Grabkammer.

Wie schaltet man die Pfeilfallen in der Festung aus?
Irgendwo in den Gängen des Erdgeschosses befinden sich drei Ketten, an denen man ziehen muß. Zwei der Ketten hängen beieinander, eine baumelt separat.

Wo ist der Schlüssel zum Raum in der Festung?
Im Speisesaal von Schloß Daventry hängt ein Portrait des guten König Graham. Betrachten Sie dieses kurz, um es dann kurzerhand in die Tiefe der Wand zu drücken.

Wie komme ich in das Haus des Alchemisten?
Schlagen Sie die verbarrikadierte Türe mit einem kräftigen Hieb in Stücke. Das Pergament mit dem Zauberspruch wird indes erst gegen Ende des Abenteuers an Relevanz gewinnen.

Kampf ohne Krampf

Die Monsterpalette des Staates Daventry ist mannigfaltig und jede Kreatur des Bösen zeichnet sich durch feine Eigenheiten aus. Dennoch lassen sich für die Kämpfe grundsätzliche Hinweise formulieren: Verfügen Sie über eine Fernwaffe, so setzen Sie diese möglichst ausgiebig ein. Weichen Sie hinter große Objekte oder Wände zurück und stoßen Sie nur aus der Deckung hervor, um unvermittelte Salven auf das immer gleiche Opfer abzufeuern. Der Aufwand zahlt sich dank des geringen Risikos schnell aus.

Sollte sich ein Nahkampf nicht mehr verhindern lassen, gilt im Prinzip dasselbe: schlagen, zurückweichen etc. Behalten Sie dabei aber unbedingt Ihre Lebensenergie im Auge, damit der Griff zum Heiltrank gegebenenfalls nicht zu spät kommt.

Als besonders nützlich kann sich auch das Anschleichen erweisen. Wer den Gegner unvorbereitet trifft, hat ihn im Grunde schon halb im Sack. Nur erfordert dieses Vorgehen ein hohes Maß an Geduld beim Erkunden fremder Pfade.

Zu guter Letzt: So nervig es auch sein mag, gehen Sie keinem Gefecht aus dem Weg – Sie sind auf die Erfahrungspunkte angewiesen!



Wo ist das eine Horn des Fabeltieres?
Eine Sumpfhexe treibt damit ihr verderbliches Unwesen – haben Sie Geduld.

Was bringt mir das Haus des Zauberers?
Ein brauchbares Schwert. Betrachten Sie das Buch nebst dem magischen Federkiel. Das eilig beschriebene Blatt verwenden Sie mit dem Globus am Eingang, den Inhalt der alsbald offenbarten Ampulle schlucken Sie. Bedenken Sie das Zimmer hernach mit einem ausgiebig suchenden Blick, entdecken Sie eine eigentlich verborgene Truhe und entnehmen Sie die Glocke. Wieder am Fuß des Berges angekommen, montieren Sie die Glocke an der skurrilen Vorrichtung und schlagen dreimal mit der Axt dagegen.

Die Dimension des Todes

Wie komme ich in Azriels Krypta hinein?
Lesen Sie zunächst die Hinweise auf den zwei kleinen Pyramiden im Süden. Dann entfernen Sie den Hebel vom westlichen Altar und bringen ihn an einer der vier Säulen im Zentrum an. Befehlen Sie Connor, die Konstruktion einmal im Kreis herumzudrehen. Genauso wird mit den drei restlichen Säulen verfahren.

Über welche Felder hüpft man zu Azriel?
Kehren Sie zum Eingangsportal zurück, um Ihren Blick über die dortigen Ornamente schweifen zu lassen. Merken Sie sich die exakte Symbolreihe und passen Sie den Ablauf Ihrer springenden Eskapade dementsprechend an.

Wie komme ich durch das Gittertor?
Lord Azriel hat Ihnen einen Schlüssel überreicht, der hier zum Einsatz kommen soll.

Ich bin zu schwach für manche Monster…
Nachdem Sie mit Hilfe der leichter zu besiegenden Gesellen in dieser Gegend Ihr Erfahrungskonto bereits aufgestockt haben, wenden Sie sich dem Turm im Osten zu. Auf dessen Dach wartet ein Skelett mit äußerst schicker Rüstung auf seine Exekution.

Wie kann ich das Skelett auf dem Turm besiegen?
Schlagen Sie schnell und hart zu. Sobald das Skelett nach hinten taumelt, rücken Sie nach, um weitere Hiebe auszuteilen. Sie müssen den Knochenmann vom Dach treiben…

Wozu dienen die Metallblöcke im Westen?
Sobald alle vier Blöcke von den Druckplatten darunter entfernt sind, erscheint am Brunnen eine Fee. Das Geschiebe soll sich lohnen!

Wo finde ich Rost?
In der Vorhalle des Labyrinths, nahe der Krypta, liegt ein toter Ritter zwischen mehreren Kisten versteckt. Untersuchen Sie ihn, finden Sie ein Stück von seinem Schild und tauchen Sie dieses in den Todesfluß.

Wo finde ich Schimmel?
Um an dieses „besondere" Naturprodukt zu gelangen, müssen Sie für das Austrocknen der Blutbecken sorgen. Fragen Sie den Fährmann im Nordwesten, wie hierfür zu verfahren ist: Sie müssen das Herz der Dimension heilen. Haben Sie dieses Ziel später erreicht, können Sie den Schimmel aus einer der Schlammpfützen im Nordosten entnehmen.

Wie kann das Herz geheilt werden?
Sie benötigen die Feder der Wahrheit, um die Waage der Justitia zu tarieren.

Wo ist das Herz – und wo die Feder?
Das Folgende wird sich in den vier Räumen an den Eckpunkten der Karte abspielen. Zu erreichen sind diese Räume durch die steinernen Portale im Westen.

Wie kann ich die Portale im Westen aktivieren?
Suchen Sie sich – stetig Felsbrocken sammelnd – einen Weg zum Zentrum der Dimension, wo vier Bodenplatten nachhaltig beschwert werden wollen. Sobald sich eine dieser Platten unter ihrer Last gesenkt hat, tritt das dazu passende Portal seinen Dienst an.

Wie komme ich in der Halle des Krieges über den Fluß?
Versuchen Sie nicht, über die mittleren Fragmente der Brücke zu springen, sondern konzentrieren Sie sich auf die metallene Umrandung.

In der Kriegshalle ist eine Skulptur kopflos…
Es ist Ihre Aufgabe, den richtigen Schädel aufzutreiben. Eine reichhaltige Auswahl bietet sich in der Halle der Ruhe.

Wie komme ich in der Halle der Ruhe über den Fluß?
Wagen Sie auf dem Hinweg einen weiten Sprung vom höchsten Steinblock. Auf dem Rückweg muß wohl eine der antiken Säulen dran glauben.

Welcher Kopf in der Halle der Ruhe ist der richtige?
Rekapitulieren Sie die Worte des Fährmanns: „Auf der linken Seite Schöpfung nach unten, plus Vollendung." Zwei kleine Säulen voller Symbole geben über diesen kryptischen Hinweis Aufschluß. Eine steht nahe der Bootsanlegestelle, die andere befindet sich im Süden. Demnach muß es lauten: auf der linken Seite drei nach unten, plus sieben.

Wohin mit der Feder?
Bringen Sie das flauschige Etwas in die südöstliche Halle der Gerechtigkeit, plazieren Sie es auf einer der Waagschalen und sich selbst auf der anderen…

Wo liegt der Ausgang zur nächsten Welt?
Ganz im Norden, am Fluß des Todes, führt eine Brücke zum Ausgangsportal. Fragen Sie zu diesem Thema den Ritter im Süden und den Fährmann aus.

Wie kann ich die kleine Ritterschwester retten?
Klettern Sie über den hohen Bau in der nördlichen Zellenmauer zu dem Mädchen hinein. Sprechen Sie mit ihm und schieben Sie den Block, der den Eingang versperrt, von innen nach außen.

Wo finde ich Azriels Hammer?
Im Gefängnistrakt nördlich der Labyrinth-Mitte.

Wie gelange ich in den Zellentrakt?
Sie benötigen den Schlüssel für Tür 2, der wiederum im Süden hinter Tür 1 aufbewahrt wird. Oder wartet dort vielleicht der Zonk…?



Wo ist der Schlüssel für die Tür 1 im Süden?

Östlich Ihres ehemaligen Ausgangspunkts im Labyrinth werden Sie von einer ganzen Horde knochiger Figuren attackiert, die ein kleines, unscheinbares Kästchen bewachen: Darin befindet sich das ersehnte Instrument.

Im Zellentrakt ist eine Tür – aber kein Schloß...

Studieren Sie die Schriftsäulen in der Umgebung. Da ist von Wahrheit und von durchlässigen Bildern die Rede. Falls Sie den entsprechenden Trank zur Hand haben, sollten Sie ihn jetzt einnehmen, denn: Diese Tür ist eine Illusion, durch die man geradewegs spazieren kann.

Wie öffnet man das Nordtor zum Sumpf?

Inmitten des Zellentraktes ist dafür ein spezieller Hebel positioniert. Verschiedene Gitter versperren den Weg.

Wie kann ich die Zellen öffnen?

An der Süd- sowie an der Westseite des ersten Gefängnisraumes sind jeweils vier Schalter angebracht. Die südlichen öffnen stets vier einzelne Türen, die westlichen bestimmen, um welche Vierergruppe es sich dabei handelt. Zum Schluß öffnen die drei Schalter an der Ostwand die entsprechenden Haupttore zwischen den Zellenblöcken.

Wie kann ich die Brücke herunterlassen?

Fassen Sie den Mechanismus am anderen Ufer genau ins Auge und werfen Sie den Hammer!

Der Sumpf



Was ist die Funktion des Baum-Orakels?

Wenn Sie das Gestrüpp mit Goldmünzen füttern, bekommen Sie mehr oder weniger brauchbare Tips zu hören. Immerhin gibt es auch dafür Erfahrungspunkte.

Wozu steht die Pilzkolonie da?

Hacken Sie ein Stück von dem goldenen Champignon ab. Sie werden es später für einen Zauberspruch benötigen.

Wo ist der Ausgang?

Fragen Sie sich durch: Eine Hexe hat den Sumpf vergiftet. Solange sich dieser Zustand nicht ändert, herrscht die totale Stagnation, kein Kommen und kein Gehen.

Wie kann ich das Giftwasser der Hexe umgehen?

Suchen Sie die Sumpfwesen im Nordosten auf. Das passende Gegenmittel wird Ihnen nur im Austausch gegen ein Geheimnis überlassen.

Wo erfahre ich ein Geheimnis?

Beim flüsternden Schilf. Leider macht dessen Gebrabbel vorerst nur wenig Sinn.

Wie kann ich die Worte im Schilf verstehen?

Durchstöbern Sie die Hüttensiedlung im Südwesten, durchbrechen Sie dabei jedes Hindernis per Handwaffe und halten Sie nach einem Horn Ausschau: Derlei Geräte sind nicht nur zum Trompeten da...

Wie kann ich den Sumpf heilen?

Horchen Sie erneut die Sumpfwespen aus. Das Gebräu in der Hexenburg ist die Quelle allen Übels und einzig und alleine die goldene Kelle im westlichen Turm kann es entgiften.

Wo finde ich die passende Hand für das Turmtor?

Die Hauptwache in der Hexenburg trägt sie ganz scheinheilig mit sich herum. Da heißt es: Schwert zücken und abschlagen!

Wie kann ich das Tor zur Hexenburg öffnen?

Im nordöstlichen Wald finden Sie einen gefallenen Krieger vor, dessen verkrampfte Hand einen Bogen umklammert. Nehmen Sie die Waffe an sich und zielen Sie auf den Sandsack hinter dem Gittertor.

Wo ist des Einhorns ganzer Stolz?

Der edle Körperschmuck steckt in einem fauligen Opfer auf dem Altar. Ziehen Sie das Horn einfach heraus.

Wie kann ich die Pfeile im ersten Burgaufgang meiden?

Schwenken Sie vor jedem Schritt Ihr Schwert nach vorne. Sind die Pfeile erstmal verschossen, besteht keine Gefahr mehr.

Wie entgehe ich der Falle vor der zweiten Burgtreppe?

Die Presse spürt Gewicht allein, drum schmeißen Sie ein Steinchen rein.

Wie löse ich das Springrätsel am Turm?

Probieren geht an dieser Stelle weit über Studieren: Sie müssen nur irgendwie wohlbehalten die andere Seite erreichen. Um vorher auszutesten, welche der Plattformen gefährlich sind, können Sie Felsbrocken in der Gegend verteilen. Achten Sie auf dem Weg hinüber aber dennoch auf die verbleibende Lebensenergie, denn diverse Treffer werden Sie unweigerlich kassieren.

Wie komme ich aus der Kammer im Turm wieder heraus?

Ziehen Sie an den beiden Ketten links und rechts. Dadurch wird ein Schalter freigelegt, der die Türen auf Befehl öffnet.

Das Erdreich der Gnome



Wie komme ich in das Reich hinein? Erspähen Sie eine Bodenplatte und beschweren Sie diese mit einem Felsbrocken.

Wo ist das Portal zur nächsten Welt? Sie müssen sich mühsam einen Weg zum Forscher im Westen suchen. Der kann Ihnen weiterhelfen. Doch Achtung: Kurz vor dem Ziel rollen Steinkugeln mit tödlicher Wucht von links nach rechts. Stimmen Sie Ihr Timing sorgfältig ab.

Wie komme ich über die Schwenkbrücke? Drei Platten am Boden steuern den Übergang. Eine dreht die Brücke, zwei lassen die Flügelteile nach unten klappen. Verwenden Sie eingesammelte Steine zur Beschwerung. Fehlt einer, so kann Ihr eigenes Körpergewicht vielleicht aushelfen.

Die Tür gen Norden ist unpassierbar… Zerschmettern Sie das Vorhängeschloß mit Ihrer Waffe.

Wo ist der Ladungsstein? In einem geheimen Höhlenteil im Norden. Der Zugang wird durch eine brüchige Wand versperrt.

Wie bringe ich die Wand im Norden zum Kollaps? Von der fraglichen Stelle aus wandern Sie nach Osten, bis Sie Haken und Seil zum Einsatz bringen können. Im ersten Stock treffen Sie alsdann auf eine schwere Steinkugel und ein Loch im Boden. Das paßt gut zusammen, oder? Unten muß die Kugel so lange durch das Rondell gestoßen werden, bis sie über eine Rampe auf ihr eigentliches Ziel zusteuert.

Wo finde ich Licht für die Höhle? Suchen Sie den Weisen im Osten auf. Direkt neben ihm ragt eine Kristallformation aus dem Boden. Schlagen Sie davon ein Stück ab und bringen Sie es an dem leeren Fackelhalter im Dunkeln an.

Wo finde ich, was der Weise sucht? Im Herzen des Drachen. Sie müssen ihn besiegen und die leblose Pumpe aufsammeln.

Der Drache ist zu stark… Decken Sie sich in den drei Läden des Reiches komplett neu ein. Im Südosten werden Rüstungen an den Mann gebracht, Waffen gibt es im Südwesten. Nahe der Schwenkbrücke verkauft eine alte Frau neben Heiltränken außerdem den SunTzu-Extrakt, ein wirkungsvolles Kraftmittel.

Wo finde ich Metall? Entsinnen Sie sich der Tür gen Norden, die Sie geöffnet haben? Da war ein Vorhängeschloß…

Wo finde ich Bernstein? Beim Durchstöbern des westlichen Gangsystems werden Sie auf eine Grube stoßen, die von Untoten umgeben ist. Überspringen Sie diese, folgen Sie dem Pfad und schlagen Sie in der Sackgasse ein Stück des gesuchten Materials aus der Wand.

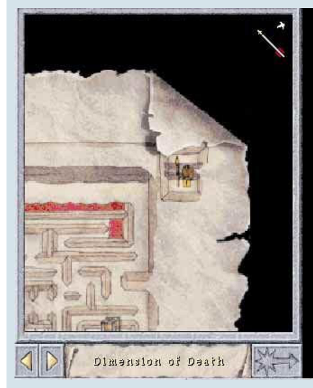
Wo finde ich Holz? Im äußersten Nordwesten der Karte werden Sie auf die Wurzeln eines knorrigen Baumes stoßen. Hacken Sie auch von diesen ein gutes Stück ab.

Wofür ist das Podest hinter dem Drachen gut? Legen Sie den kleinen Schalter um – ein Geist erscheint. Sodann tauschen Sie Ihre dunkle gegen die helle Pyramide ein und aktivieren das Podest erneut. Abschließend entfernen Sie endlich den Ladungsstein, um ihn dem Forscher zu bringen.

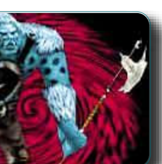
Wo ist der Teleporter? Im Nordosten. Falls Sie sich den langen, regulären Weg ersparen wollen, können Sie eine Route über das ursprüngliche Lager der Steinkugel wählen. Die Sackgasse dort läßt sich nämlich per Hebel rasch in einen Durchgang verwandeln.

Eiersuche

Im Internet kursierenden Gerüchten zufolge soll Mask of Eternity mit einer wahren Unzahl von Easter Eggs gespickt sein. Eines davon haben wir für Sie aufgetrieben. Fundort: die Dimension des Todes.
An der Wand hinter der kopflosen Statue in der Halle des Krieges ist ein Vorsprung auszumachen, den der Spieler per Salto rückwärts locker erreichen kann. Von dort aus genügt ein weiterer Sprung, um auf die Außenseite der Mauer zu gelangen. Im Klartext: Man findet sich außerhalb der eigentlichen Spielwelt wieder! Aber die wirkliche „Sensation" folgt noch. Nach Jahrhunderten des Darbens wird die mittelalterliche Kirche endlich bestätigt: Die Erde ist doch eine Scheibe, wie Connors Sturz vom Kartenrand zweifelsfrei dokumentiert.







Das Ödland



Wo setze ich hier an?
Besuchen Sie die Siedlung und fragen Sie den Ladenbesitzer aus.

Wo finde ich einen schwarzen Diamanten?
Der sollte sich längst in Ihrem Inventar befinden. Haben Sie bei den Gnomen nicht das Drachenherz eingesteckt?

Woher kriege ich einen Metallstiel?
Vom Schmied in der Festung. Der will allerdings nicht mit Ihnen handeln.

Wie kann ich den Schmied freundlich stimmen?
Unterhalten Sie sich mit den Wesen in der Festung: Man vermißt den Stein der Ordnung.

Wo finde ich den Stein der Ordnung?
Im Nordosten der Karte befindet sich ein bizarrer Bau, den man nur durch mehrere Springorgien erreichen kann.

Wie löse ich das Springrätsel im Lavasee?
Hüpfen Sie zunächst über sämtliche Blöcke, bis sieben davon sich in feste Plattformen mit Verzierungen verwandelt haben. Alsdann gilt es, diese sieben in der richtigen Reihenfolge anzuspringen. Achten Sie nicht auf die Form der Symbole, sondern auf die Anzahl der Striche, mit denen sie dargestellt sind. Sie werden die Primzahlen erkennen: drei, fünf, sieben, elf, 13, 17, 19. Bei jedem korrekten Sprung ertönt ein Trommelwirbel.

Wie komme ich an den Stein der Ordnung heran?
Stellen Sie sich auf den Brückenvorsprung und werfen Sie einen Blick in die Runde. Sieben Gongs in sieben Farben hängen dort – in den Spektralfarben, um genau zu sein. Legen Sie Ihre Schußwaffe an und feuern Sie in folgender Reihenfolge auf die Gongs: rot, orange, gelb, grün, hellblau, blau, lila. Die erzeugten Klänge entsprechen nebenbei der Tonleiter.

Wofür ist die Pyramide im Norden?
Ein Geist führt Sie weiter in die Geschichte ein, sobald Sie auf der Spitze den Feuerdiamanten an sich nehmen.

Wie kann ich den Lindwurm töten?
Wandern Sie um den Berg herum und suchen Sie auf Schleichwegen einen Lavasee voller Steinplatten. Diese nutzend, gelangen Sie hoffentlich unverletzt ans andere Ufer. Erklimmen Sie die Felswand, greifen Sie zu Ihrem Diamantenspeer und lassen Sie sich von hinten auf das Untier fallen.

Wo gibt's eine neue Waffe?
Marschieren Sie über die südliche Brücke auf den Tempel zu. Beim Eintritt hilft erneut Ihr Seil.

Wie ist die Tür im Inneren des Tempels zu öffnen?
Betrachten Sie die Zeichen direkt über der fraglichen Tür. Notieren Sie die Reihenfolge für weitere Zwecke und drücken Sie die entsprechenden Symbole im Fundament des Sarges.

Brauche ich die Zunge des Lindwurms?
Ja, denken Sie doch mal an den Zauberspruch des Alchemisten. Waffe hoch, Zunge ab!

Wie komme ich in die Höhle der Zwerge?
Im Tempel liegt ein toter Winzling auf dem Boden. Untersuchen Sie ihn, um einen Schlüssel zu finden.

Wie kann ich die drei Gänge erreichen?
Verwenden Sie Ihren Bogen, um die drei Knöpfe an der Wand zu attackieren.

Wie kann ich die Schneenymphe befreien?
In demselben Raum befindet sich ein drehbares Ventil, das die Zellentüren öffnet.

Wo ist das Eiszepter?
Im ersten Stock der Höhle, welcher nur per Aufzug zu erreichen ist.

Wie funktioniert der Fahrstuhl?
Durch die Montage von Rohrverschlüssen an den Leitungen links und rechts bestimmen Sie, wohin die Reise gehen soll. Ein einzelner Verschluß heißt: erster Stock. Zwei Verschlüsse heißen: Ab in die nächste Sphäre. Initiiert wird der Trans-



In der glühend heißen Vulkanwelt nimmt Connor den Kampf mit dem Basilisken auf, der nicht nur über einen sehr kräftigen Kiefer verfügt, sondern auch Energieblitze aus seinen Augen aussenden kann.

port durch einen Bogenschuß von der Kabine aus.

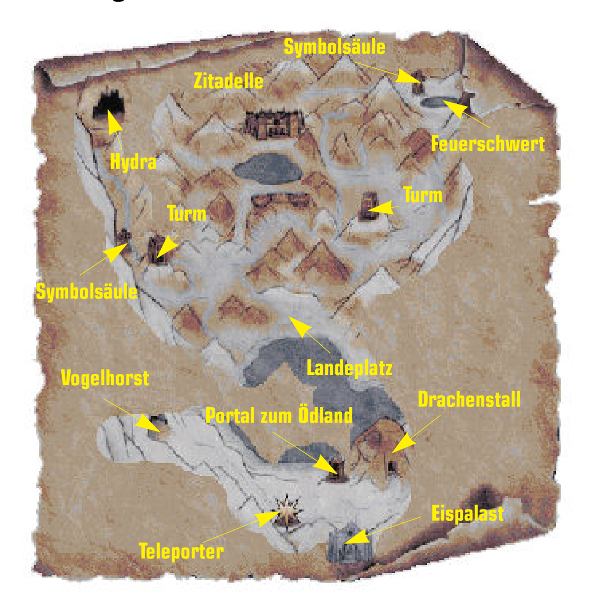
Wo finde ich die Rohrverschlüsse?

Der erste liegt offen in einer der Zellen. Der zweite ist in jenem Geheimraum deponiert, den die Nymphe für Sie geöffnet hat.

Wie lautet die Kombination im Geheimraum?

Verwenden Sie wiederum die Zeichenfolge aus dem Tempel.

Die Eisgefilde



Wo ist die gerettete Nymphe?

Ihrem Ankunftsort direkt gegenüber: im Eispalast.

Wo ist das Portal zur nächsten Welt?

Ganz im Nordwesten des Gebietes blockt eine Hydra jeden Reisenden ab.

Wo ist der König der Greifen?

Er wird auf der anderen Seite des Sees in einer Zitadelle gefangen gehalten.

Wie kann ich das Tor des Drachenstalls öffnen?

Auf dem Boden liegt eine abgerissene Kette, die funktionierenden Reste baumeln noch an der Decke. Schieben Sie also den Eisklotz in Position, springen Sie darauf und ziehen Sie!

Wie kann ich die Hydra besiegen?

In der Zitadelle des Eislords im Norden werden Sie später auf eine kleine Truhe stoßen, deren Inhalt ein Amulett mit Übersetzungsfähigkeiten ist. Wenden Sie dieses auf die beiden Symbolkreuze an: Nur ein Flammenschwert macht den Sieg möglich.

Wie komme ich an das Flammenschwert?

(Achtung: Bevor diese Frage aktuell wird, werden Sie von einem unsichtbaren Tier angegriffen! Greifen Sie rasch zum passenden Getränk...) Der Teich ist mit einer so dünnen Eisdecke überzogen, daß drei Würfe mit einem Felsbrocken für ihre Zerstörung genügen. Anschließend können Sie das Wasser mit Hilfe des Feuerdiamanten aus dem Ödland weiter erhitzen.

Wie komme ich in die Zitadelle hinein?

Zwar ist ein schmerzhaft kühler See im Weg, doch können Sie sich am Rand entlang unversehrt auf die andere Seite mogeln. Ein Rundgang um den Bau wird Sie daraufhin zu einer Kletterwand führen.

Wie kann ich den Greif befreien?

Gehen Sie an den Zellen vorbei zu einem Mauervorsprung, unter dem eine Wache unbedarft ihren Dienst tut. Sprung, Schlag: Der Schlüssel ist in Ihren Händen.

Wofür ist der elektrische Stuhl?

Hier endlich wird das Zauberpergament des Alchemisten relevant. Holen Sie im Horst der Greifen einen blauen Edelstein ab, plazieren sie diesen zusammen mit dem Pilzstück sowie der Zunge des Lindwurms auf der Sitzfläche und legen Sie den Hebel linker Hand um.

Wo finde ich einen Hebel für das Gitter im Thronsaal?

Wenn Sie die Zitadelle durch das Haupttor verlassen, stolpert Connor über einen Spalt im Boden. Legen Sie hier den Eiszapfen aus dem Saal ab, schmelzen Sie ihn per Flammenschwert und lassen Sie das Wasser wieder erstarren, indem Sie einen gefrorenen Pfeil abschießen. (Den entsprechenden Bogen besitzt fast jedes Monster in dieser Gegend.)

Wie komme ich in die nächste Welt?

Hinter der Hydra klafft ein Loch im Boden, durch das zwei große Eisblöcke zu erkennen sind. Springen Sie auf einen der beiden, um einen tödlichen Sturz zu vermeiden.

Das Verlorene Paradies

Was ist hier zu tun?

Dringen Sie in den Zirkel der Steine ein und plazieren Sie Ihre Kristallpyramide auf dem Altar. Ein Geist erscheint, das Ende naht.

Das Reich der Sonne – Ebene 1

Was ist die Bedeutung von Wahrheit?

Die Antwort auf diese Frage des Ausgangs im Nordwesten finden Sie – nebst einem vorzüglichen Schwert – hinter der verschlossenen Osttür.

Wie öffne ich die Halle der Wahrheit?

Suchen und finden Sie den Altarraum im Südwesten. Die erstarrten Priester dort flüstern nützliche Hinweise vor sich hin: Greifen Sie die Steintafel vom Sonnenaltar auf und bringen Sie diese zur Halle.

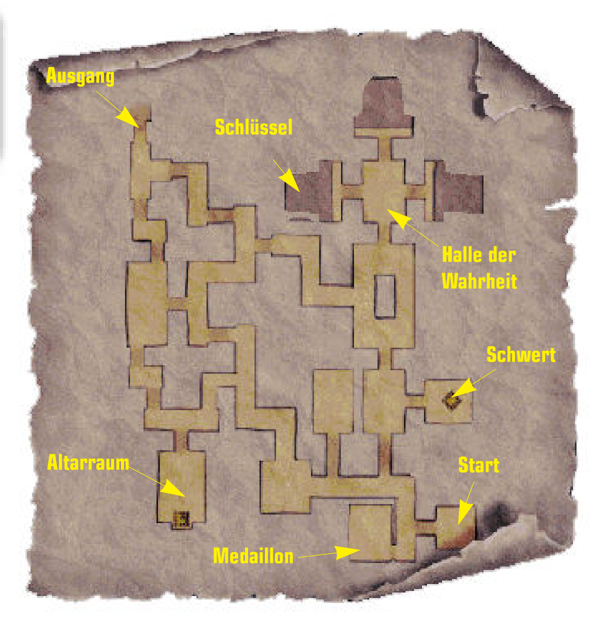
Wo finde ich den Schlüssel zur Osttür?

Im westlichen Raum der Wahrheitshalle harrt augenscheinlich ein Monster Ihres Erscheinens. Doch an diesem Ort haben Trug und Realität die Plätze getauscht.

Muß ich in das Wasserbecken steigen?

Es lohnt sich zumindest, denn nur auf diese Weise gelangt ein mächtiges Medaillon in Ihren Besitz.





Das Reich der Sonne – Ebene 2

Wie komme ich in den Altarraum?
Halten Sie beim Schlendern durch die Gänge, besonders in der Nähe des Ausgangs, die Augen nach einer erloschenen Kerze offen: Sie funktioniert als Hebel.

Wie kann ich die Brutstätte lahmlegen?
Werfen Sie einfach das Maskenamulett aus der ersten Ebene in den riesigen Topf. Er wird sich in einen Heilbrunnen verwandeln.

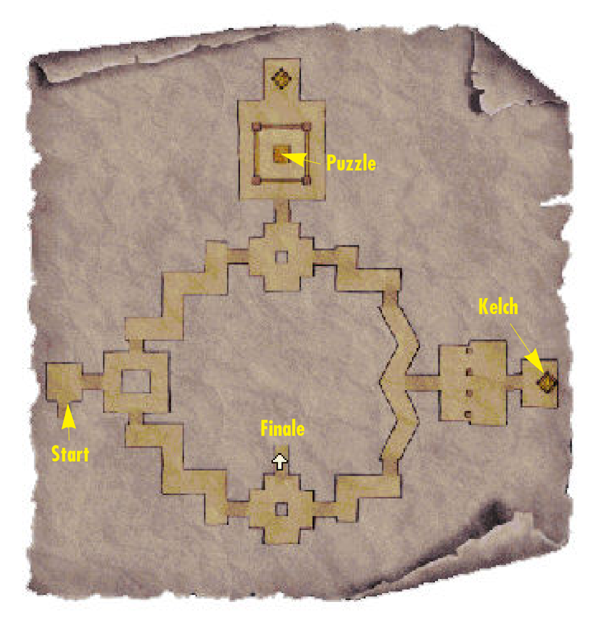
Was ist die Bedeutung von Licht?
Diesmal liegt die Antwort – mitsamt Rüstung – in einem verschlossenen Raum im Zentrum der Karte verborgen.

Wo ist der Schlüssel zum zentralen Raum?
In der Halle des Lichts im Südosten.

Wie verfahre ich in der Halle des Lichts?
Der Schatten versucht erfolgreich, Ihnen nachzulaufen. Aber wenn Sie das Buchpodest in die Mitte des Raumes schieben, kann er gegen den direkten Lichteinfall nichts mehr ausrichten.

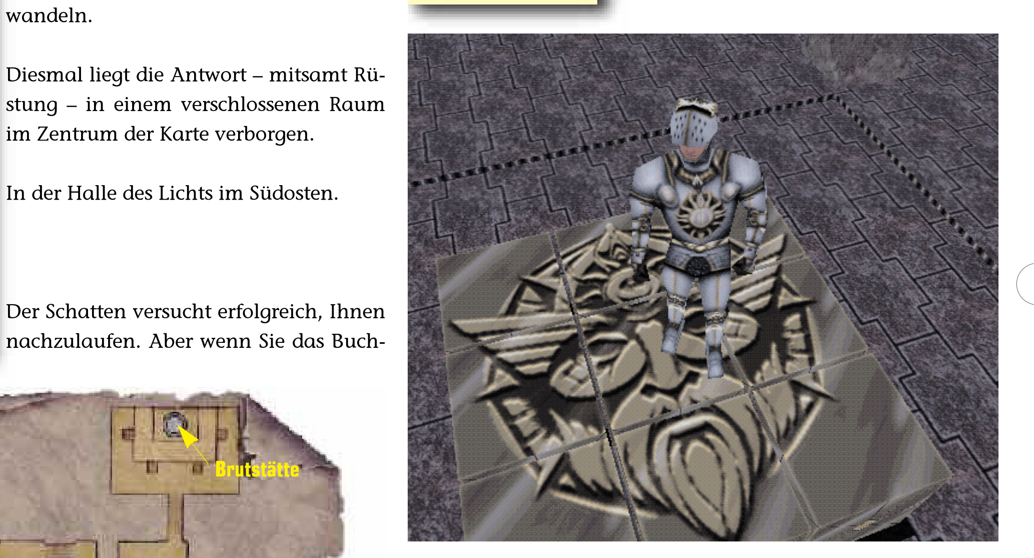


Mission 2: Der unsichtbare Gegner



Was ist die Bedeutung von Ordnung?
Man suche zwecks Antwort den Ostraum auf.

Wie löse ich das Schieberätsel?
Die einzelnen Blöcke müssen zusammen das Antlitz der Maske ergeben. Als Hilfestellung kann dieser Screenshot dienen.



Das Finale

Was soll ich tun?
Die simple Aufgabe lautet: Legen Sie alle fünf Maskenteile an ihren Bestimmungsort zurück. Halten Sie aber unbedingt die restlichen Heiltränke griffbereit: Lucreto wird Ihrem Treiben wohl kaum tatenlos zusehen.

Wie kann ich Lucreto besiegen?
Drängen Sie ihn in den Wirbel.

Daniel Ch. Kreiss
Kreiss@compuserve.com

Erste Hilfe



Dark Project

Im Trainingslevel gibt es einen Geheimraum. Diesen Geheimraum findet man nur, wenn der Schwierigkeitsgrad auf Experte gestellt ist. Folgen Sie nach der Schwertkampfübung dem Trainingspartner bis in den Raum, in dem er stehenbleibt. In diesem Raum findet man eine verschlossene Tür, die man mit dem Schwert einschlagen kann. Hat man dies gemacht, läßt sie sich normal öffnen. Hinter dieser Tür befindet sich ein Basketballfeld. Hier kann man nicht nur mit dem Basketball spielen, sondern auch eine Schriftrolle mit Zitaten der Programmierer lesen.

Daniel Knauss

Tomb Raider III

In der Antarktis bekommt man beim Aufenthalt im Wasser „Wärmeenergie" abgezogen. Dadurch soll die maximal mögliche Zeit im Wasser begrenzt werden. Wenn man aber kurz bevor der Balken am Ende ist das Spiel speichert und wieder lädt, ist der Kälte-Balken wieder komplett voll und man kann weiterschwimmen.

Karin Mumper

Geheimnisse im Trainingslevel:

Lara hat ein neues Museum gebaut. Um dieses zu finden, muß man den Schalter an der Rückseite des Sprungbretts im Schwimmbad drücken. Dieser öffnet eine Geheimtür in der Eingangshalle. Hinter der Geheimtür befindet sich ein Schalter. Wenn man diesen gedrückt hat, macht man eine Rolle, sprintet los und macht im letzten Moment eine Hechtrolle. Jetzt steht man im neuen Museum, in dem sich die Trophäen der letzten Abenteuer befinden.

Dort wo im zweiten Teil von Tomb Raider noch das Labyrinth war, befindet sich jetzt eine Quad-Rennstrecke. Allerdings ist der Schlüssel dazu gut versteckt. Um ihn zu bekommen, geht man zuerst in die Bibliothek. Im zweiten Bücherregal von rechts an der rechten Seite muß man durch Drücken der Handlungstaste ein Buch herausziehen. Dadurch geht im Kamin das Feuer aus. Auf der linken Seite des Kamins kann man ihn hinaufklettern. Oben findet man einen Gang, dem man in einen großen Raum folgt. Dort verschiebt man eine Kiste und findet ein paar Fackeln. Als nächstes zieht man die Kiste aus dem Durchgang und schiebt sie links neben das Loch. Jetzt öffnet man die Tür zum Dachboden. Im großen Raum befindet sich noch ein Hebel, der die Kellertür für einige Sekunden öffnet. Wenn man den Hebel gedrückt hat, rennt man auf den Dachboden. Dort rennt man die Treppen hinunter, springt unten über das Treppengeländer und rennt gleich die Haupttreppe hinunter. Unten rennt man noch schnell durch die Kellertür und schon hat man den anstrengenden Teil geschafft. Im Keller folgt man dem langen Gang bis man auf ein großes Aquarium stößt, auf dessen Grund der Schlüssel liegt.

Thomas Brokamp

Es ist möglich, den Jeep aus der Rennstrecke in Laras Grundstück mit in den Garten zu nehmen. Dazu fahren Sie einfach auf der Rennstrecke bis zum letzten großen Hügel und springen dann über die grüne Absperrung hinüber. Nach ein paar Versuchen und gutem Timing landen Sie auf dem „Podest" und können mit dem Jeep im Garten herumdüsen.

Stefan Buhrmester

Cheatcodes

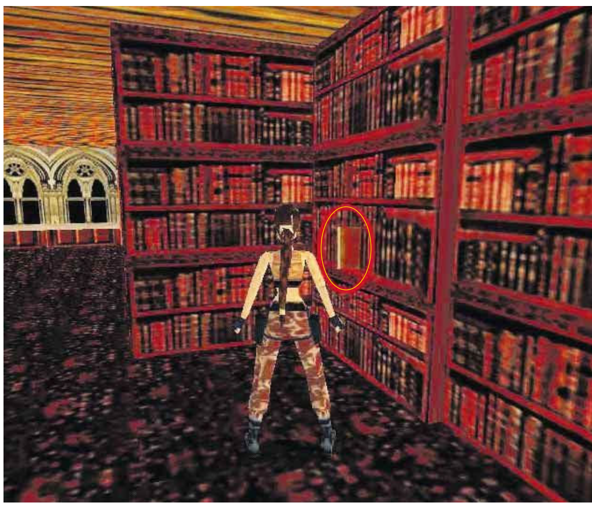
Levelsprung:
Pistolen ziehen; 1 Schritt zurück; 1 Schritt vor; ducken; aufstehen; 3 mal im Kreis drehen; nach vorne springen

Alle Waffen:
Pistolen ziehen; 1 Schritt zurück; 1 Schritt vor; ducken; aufstehen; 3 mal im Kreis drehen; nach hinten springen

Jürgen Stalke

Wenn man im seichten Gewässer steht und Richtung Wasser läuft, muß man direkt beim Übergang vom Gehen ins Schwimmen schießen. Wenn man den richtigen Zeitpunkt erwischt, kann man, solange man im Wasser ist, mit unbegrenzt Munition schießen.

Richard Bräuer



Dieses Buch muß Lara Croft herausziehen, um das Feuer im Kamin zu ersticken.

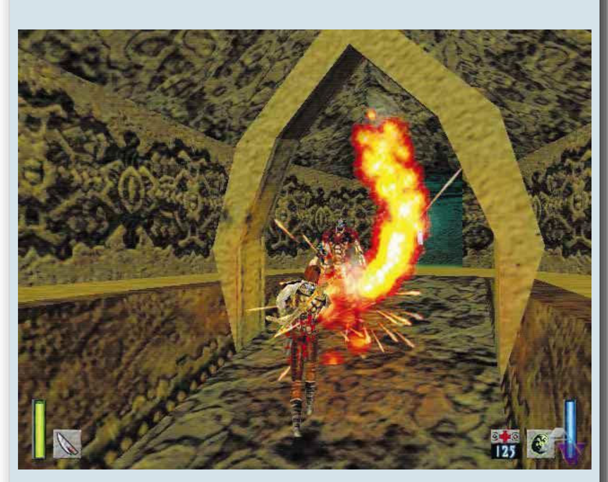
Heretic 2

Auch in diesem 3D-Shooter müssen die Codes wieder in der Konsole eingegeben werden. Diese aktivert man durch Drücken der ^-Taste (direkt unter ESC).

playbetter	Gott-Modus
twoweeks	Powerup
meatwagon	Alle Monster bis auf die Endgegner werden getötet
victor	Tötet alle Monster, auch die Endgegner
angermonsters	Monster werden aggressiver
crazymonsters	Monster laufen Amok
kiwi	Clipping (durch Wände gehen)
showcoords	Zeigt die aktuellen Koordinaten an
weapprev	Vorherige Waffe wählen
weapnext	Nächste Waffe wählen
spawn <item>	Erstellt einen Gegenstand. Statt <item> können die folgenden Codes verwendet werden:

item_weapon_firewall	item_puzzle_canyonkey
item_weapon_maceballs	item_puzzle_cloudkey
item_weapon_magicmissile	item_puzzle_cog
item_weapon_phoenixbow	item_puzzle_crystal
item_weapon_redrain_bow	item_puzzle_dungeonkey
item_weapon_sphereofannihilation	item_puzzle_highpriesteskey
item_defense_meteorbarrier	item_puzzle_highpriestesssymbol
item_defense_polymorph	item_puzzle_hive2amulet
item_defense_powerup	item_puzzle_hive2gem
item_defense_ringofrepulsion	item_puzzle_hive2spear
item_defense_shield	item_puzzle_minecartwheel
item_defense_teleport	item_puzzle_ore
item_health_full	item_puzzle_plazacontainer
item_health_half	item_puzzle_potion
item_mana_combo_half	item_puzzle_refinedore
item_mana_combo_quarter	item_puzzle_shield
item_mana_defensive_full	item_puzzle_slumcontainer
item_mana_defensive_half	item_puzzle_tavernkey
item_mana_offensive_full	item_puzzle_tome
item_mana_offensive_half	item_puzzle_townkey

Michael Werner



Je mehr Blade Shrines Sie finden, um so stärker werden Ihre Waffen.

Auch wenn Sie nur noch wenig magische Energie haben, sind Sie in Heretic II nicht gleich wehrlos. Rennen Sie einfach mit dem Stab in der Hand auf Ihren Gegner zu und springen Sie kurz vor ihm ab. Mit etwas Übung rammen Sie den Gegner mit dem Stab und verletzen ihn schwer. Bei Treffern auf den Kopf töten Sie mit dieser Methode fast jeden Gegner auf einen Schlag.

Klaus Meier

Rainbow Six

Es ist möglich, in Rainbow Six eigene Charaktere mit eigenen Gesichtern zu erstellen. Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen:

Die Dateien der verschiedenen Charaktere befinden sich im Verzeichnis „Rainbow Six\Data\actor\" und enden auf „*.act". In diesen Dateien findet man alle Daten zu einem einzelnen Charakter. Die verschiedenen Eigenschaftswerte können dabei von 1 bis 100 variiert werden. Für die Flagge oder das Gesicht kann man einfach andere BMP-Dateien angeben. Desweiteren kann man noch beliebige Dateien für den Arztbericht und die Hintergrundgeschichte der Figur bestimmen.

Die jeweiligen Flaggen befinden sich in „Rainbow Six\Data\shell\roster*.rsb".
Die verschiedenen Gesichter befinden sich in „Rainbow Six\Data\shell\faces*.rsb".
Die Biographien sind in „Rainbow Six\Data\text\bios\German*.bio" und die Arztberichte in „Rainbow Six\Data\text\profile\German*.prf".

Attila Fekete

Siedler III

Gelegentlich kommt es beim Spielen von Siedler III vor, daß die Rekrutierung und Beförderung der Soldaten aus unergründlichen Gründen stoppt. Speichern Sie dann das Spiel ab und verlassen Sie Siedler III komplett. Nach einem Neustart des Spiels und dem Wiedereinladen des Spielstands ist das Phänomen (Bug) verschwunden und die Soldaten werden wie gewohnt befördert.

Tommy Müller

Mit der hier beschriebenen Vorgehensweise können Sie in Siedler III eine Karte in einer Kampagne überspringen. Gehen Sie dazu zuerst in den Level, den Sie eigentlich überspringen wollen. Dann kehren Sie zum Hauptmenü zurück und starten ein Einzelspiel mit einer Zufallskarte. Stellen Sie alles so ein, daß Sie ganz alleine spielen und Sie das Volk spielen, welches Sie auch in der Kampagne ausgewählt haben. Sofort nachdem Sie das Spiel gestartet haben, haben Sie auch gewonnen. Jetzt verlangt der Computer die nächste CD und zeigt die nächste Karte der Kampagne an.

Henning Hanke

N.I.C.E. 2

Bei N.I.C.E. 2 kann man sich folgenden Bug zunutze machen: Wenn man im Karrieremodus einen Wagen repariert, zählt das Programm den Preis für die Reparatur zum aktuellen Kontostand dazu. Je mehr man rempelt, um so größer wird der Schaden und um so mehr bekommt man beim Reparieren „erstattet".

Lukas Buchmann

Beim Fox Hunting bekommt man am meisten Geld, wenn man gleich zu Beginn des Spiels mit einem überhitzten Motor aus dem Rennen fliegt. Am leichtesten funktioniert das, wenn man mit Automatikgetriebe öfters die Gear-Up-Taste benutzt. Nach kurzer Zeit ist das Rennen beendet und man bekommt sogar noch mehr als der Fuchs, selbst wenn dieser gewinnen sollte.

Jan Schäfer



Thema Technik

Sie haben keine Ahnung, wie Ihr PC von innen aussieht? Sie wissen nicht, was „SDRAM" ist oder was sich hinter einem „Super7-Mainboard" verbirgt? In diesem Monat versuchen wir, Ihnen Ihren PC ein wenig näher zu bringen. Wir erläutern Ihnen den grundlegenden Aufbau und erklären Ihnen auch das eine oder andere Detail.

Was ist ein Mainboard?

Das Main- oder Motherboard ist die Schaltzentrale Ihres PCs. An ihm werden alle wichtigen Gerätschaften eines PCs angeschlossen: Hauptprozessor (CPU=Central Processing Unit), Festplatten (Hard Disk), Speicher (RAM), Grafikkarte, Maus, Keyboard, etc. Die auf dem Mainboard aufgesteckte CPU übernimmt die meisten Rechenaufgaben.

Welche verschiedenen Mainboardarten gibt es?

Mainboards unterscheiden sich hauptsächlich in der Schnittstelle zum Hauptprozessor, dem maximalen Systemtakt und den auf der Platine verwendeten Chipsätzen. Außerdem spielt auch die Anzahl der PCI- und ISA-Steckplätze (für Zusatzkarten) beim Kauf eine wichtige Rolle. Die zwei aktuellsten CPU-Schnittstellen heißen Sockel 7 (auch Socket 7 genannt) und Slot 1. Der Prozessor „K6-2" von AMD ist von der Bauform her ein Sockel 7-Prozessor, läuft aber in der Regel erst auf „Super7-Mainboards" zur Hochform auf. Die ähneln den Sockel 7-Mainboards sehr, schaffen aber 100 MHz Bustakt gegenüber 66 MHz bei üblichen Sockel 7-Mainboards. Außerdem unterstützen Super 7-Boards das AGP-Interface für Grafikkarten. Als Konkurrenz zu Sockel 7 und Super 7 hat Intel seine eigene Prozessorschnittstelle durchgesetzt: den Slot 1. Die einzigen Slot 1-Prozessoren heißen Intel Pentium II, Celeron und Xeon.

Bei Mainboards mit Slot 1 und Sockel 7/Super7 gibt es verschiedene Chipsätze, die entweder 66 MHz maximalen Systemtakt oder 100 MHz unterstützen. Ein aktueller Slot 1-Chipsatz für 100 MHz Bustakt ist der 440BX von Intel. Intels LX- und EX-Chipsätze (ebenfalls Slot 1) arbeiten dagegen mit 66 MHz Systemtakt. Besonders wichtig ist die Eignung des Prozessors für den entsprechenden Systemtakt. In der Tabelle sehen Sie deshalb eine Übersicht über die aktuellsten Prozessoren und ihren höchstmöglichen Bustakt. 66 MHz-CPUs (u.a. Intels Celeron-Serie) funktionieren ohne Probleme in Mainboards, die für 100 MHz ausgerichtet sind. Ein Wechsel zwi-

Eine Frage des Prozessors

Prozessor	Prozessortakt (MHz)	System	Systemtakt (MHz)
AMD K6-2	300	Super7	100
AMD K6-2	333	Super7	95
AMD K6-2	350	Super7	100
AMD K6-2	366	Super7	66
AMD K6-2	380	Super7	95
AMD K6-2	400	Super7	100
Intel Celeron	266	Slot 1	66
Intel Celeron	300	Slot 1	66
Intel Celeron	300A	Slot 1	66
Intel Celeron	333	Slot 1	66
Intel Pentium	100-200	Sockel 7	66
Intel Pentium MMX	alle Modelle	Sockel 7	66
Intel Pentium II	266	Slot 1	66
Intel Pentium II	300	Slot 1	66
Intel Pentium II	333	Slot 1	66
Intel Pentium II	350	Slot 1	100
Intel Pentium II	400	Slot 1	100
Intel Pentium II	450	Slot 1	100

Will man also von einem Sockel 7-Prozessor auf einen Pentium II-Prozessor umsteigen, muß man nicht nur einen neuen Prozessor kaufen, sondern auch ein neues Slot 1-Mainboard. Ein Umstieg von einem Celeron zu einem Pentium II 350 oder schneller ist nur mit 100 MHz-Mainboards möglich.



Das neue CPU-Flaggschiff von AMD wird durch einen Kühler vor der Überhitzung bewahrt.

Der Chipsatz von ALI erlaubt bei Super7-Motherboards einen externen Takt bis 100 MHz.

Die Integration eines AGP-Steckplatzes erlaubt den Einbau einer entsprechenden Grafikkarte.

schen Celeron (66 MHz Bustakt) und Pentium II (100 MHz) stellt mit einem 440BX-Mainboard also kein Problem dar. Von Intel-Konkurrent VIA gibt es allerdings mittlerweile eine kostengünstigere Variante: den BX Pro-Chipsatz. Die ersten Slot 1-Boards mit BX Pro sind bereits auf dem Markt.
Damit keine Verwirrung aufkommt: Der maximale Systemtakt oder auch Bustakt beschreibt nicht die Geschwindigkeit der CPU, sondern die Frequenz, mit der u.a. die Daten über den PCI-Bus an diverse Zusatzkarten oder an den Systemspeicher geschickt werden.

Was gibt es für Speichertypen und welche kann ich für mein Mainboard verwenden?

Die beiden derzeitigen Speichertypen heißen EDO-RAM und SDRAM. Neue Mainboards fassen bis zu vier SDRAM-Bausteine. Nur bei einigen kann man die etwas langsameren EDO-RAM-Bausteine noch zusätzlich einbauen. Der Haken bei der Sache ist, daß das SDRAM dann mit der niedrigeren EDO-RAM Geschwindigkeit läuft.

Ich würde gerne mehr Speicher in meinen PC einbauen – worauf muß ich achten?

Schrauben Sie den Rechner auf, und schauen Sie, wieviel RAM-Steckplätze auf Ihrem Motherboard noch frei sind. Wenn keine mehr frei sind, müssen Sie das alte RAM durch neue RAM-Bausteine mit mehr Fassungsvermögen ersetzen. Die alten Bausteine können Sie dann allerdings nicht mehr weiterbenutzen. Deshalb sollten Sie z.B. vor dem Kauf eines PCs darauf achten, was für ein Speichertyp auf dem Mainboard verwendet wird und wieviele Steckplätze für eine (mögliche) Speichererweiterung noch zur Verfügung stehen. Ebenso wichtig ist auch der höchste externe Takt, mit dem die Speicherbausteine vom Mainboard angesprochen werden können. Der Bustakt, mit dem Prozessoren auf die Informationen im Speicher zugreifen, hat natürlich auch Auswirkungen auf die Geschwindigkeit des gesamten Systems. Das flotte SDRAM, das in Mainboards mit 100 MHz Systemtakt betrieben werden kann, nennt sich „PC-100“. Dieser PC-100-Speicher kann ohne Probleme mit nur 66 MHz Systemtakt angesprochen werden. Einen Vorteil hätten Sie dann allerdings nicht, denn nur in 100 MHz-Systemen schafft PC-100 RAM bis zu 10 Prozent mehr Leistung.



Für die neueren PCs sollten Sie solche SDRAM-Bausteine kaufen. Älteres EDO-RAM ist sehr viel langsamer als SDRAM.

Was ist AGP?

Die Abkürzung steht für „Accelerated Graphics Port“ und beschreibt einen separaten Steckplatz auf Ihrem Mainboard. Er ist ausschließlich für Grafikkarten gedacht. Dieser neue Steckplatz ist auf allen Slot 1-Mainboards zu finden, wie auch auf allen Super7-Boards. Der Vorteil von AGP-Grafikkarten gegenüber den PCI-Kollegen liegt in der schnelleren Übertragung der Grafikdaten. Konnte eine Grafikkarte für einen PCI-Steckplatz nur maximal 133 MB/Sekunde übertragen, so schafft AGP mindestens das Doppelte. Die Übertragungsgeschwindigkeit ist deshalb so hoch, weil eine AGP-Karte auf eine exklusive Verbindungsleitung zum System zurückgreifen kann, ohne sie sich mit anderen Karten teilen zu müssen. Karten in den Bauformen ISA, VLB oder PCI müssen sich die Leitung stets teilen.

Was bedeutet überhaupt „AGP 1x“ und „AGP 2x“?

Die Numerierung beschreibt den Übertragungsmodus, den die Grafikkarte unterstützt. „AGP 1x“-Karten können maximal 266 MB / Sekunde an Grafikdaten erhalten. Eine AGP 2x-Karte schafft die Grafikdaten mit 2 x 266 MB, also mit 532 MB/Sekunde. Erst Rechnersysteme mit 100 MHz Bustakt können den AGP 2x-Modus ausreizen. Bald werden mit AGP 4x sogar 1064 MB/Sekunde möglich sein.

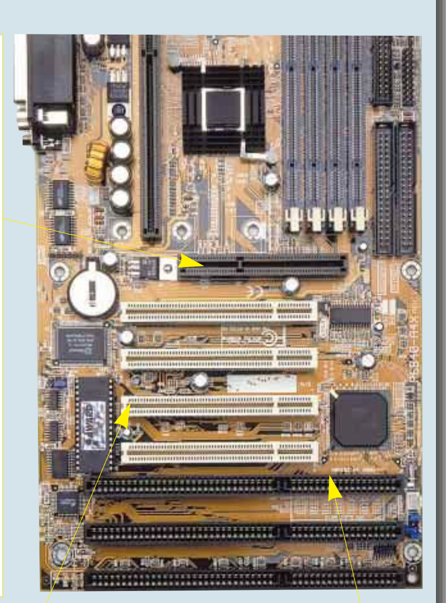
Worauf muß ich achten, wenn ich ein neues Laufwerk einbauen möchte?

Jedes moderne Mainboard verfügt neben dem Anschluß für ein Diskettenlaufwerk über zwei sogenannte EIDE-Stecker (Enhanced Integrated Disk Electronics), an die je zwei Laufwerke (Festplatten, CD-ROM, DVD, etc.) angeschlossen werden können – also zwei Geräte pro EIDE-Anschluß. Damit der Rechner die beiden Geräte unterscheiden kann, muß den Laufwerken eine Rolle zugewiesen werden. Es ist meist eine Festplatte, die als Hauptgerät oder „Master“ konfiguriert wird. Ein zusätzliches Laufwerk am selben EIDE-Kabel wird dann nebenbei als „Slave“ betrieben. Arbeitet nun eines der beiden Geräte, ist das andere blockiert. Wollen Sie nun ein zweites Laufwerk (CD-ROM, Festplatte, etc.) an ein EIDE-Kabel anschließen, so müssen Sie das neue Laufwerk vorher entsprechend umstellen. Dazu gibt es am hinteren Ende kleine schwarze Plastikstecker, die zwei kleine Metallpins miteinander verbinden. Kleiner Tip: Versuchen Sie, den Betrieb eines CD-ROMs mit einer Festplatte an einem EIDE-Kabel zu vermeiden. Die Wartezeit auf das CD-ROM-Laufwerk wäre zu groß. Wenn Sie trotz Festplatten einen EIDE-Steckplatz frei haben, sollten Sie das Laufwerk dort als einziges Gerät (als Master) anschließen.

Steckplatz-Kunde

Am Beispiel eines BX-Motherboards für Pentium II-Prozessoren der neuesten Generation (350 bzw. 450 MHz) wollen wir Ihnen die verschiedenen Steckplätze grafisch näher erläutern.

Der Steckplatz für eine AGP-Grafikkarte ist etwas weiter nach rechts verschoben und liegt in unmittelbarer Nähe zum Hauptprozessor. Der BX-Chipsatz bietet durch den 100 MHz Bustakt eine wichtige Voraussetzung für die volle Leistungsfähigkeit moderner AGP-Karten.



Die Sockel für PCI-Platinen treten immer mehr in den Vordergrund, da sie im Vergleich zum ISA-Standard eine wesentlich bessere Performance bieten.

Hier sehen Sie die altgedienten ISA-Steckplätze, die meistens noch von Sound- oder Netzwerkkarten bevölkert werden. Sie werden aufgrund der vergleichsweise geringen Leistungsfähigkeit bald aus der PC-Szene verschwinden.

Fehlstart

Unterschiedliche Hardware-Bauteile, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck sorgen vor allem in der Software-Industrie immer wieder zu fehlerhaften Produkten. Gegen den Fehlerteufel sind selbst renommierte Hersteller nicht gefeit. In der Rubrik „Fehlstart" weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin, informieren Sie über den aktuellen Stand von Updates und halten Sie auf dem Laufenden, an welchen Nachbesserungen die Hersteller noch arbeiten.

Virenbefall

Siedler 3 **Die Version 1.23 prüft Virenbefall**



Blue Byte ließ sich für das Aufbau-Strategiespiel einen ganz besonderen Kopierschutz einfallen. Illegale Raubkopien scheinen zwar spielbar, aber es kommt zu merkwürdigen Fehlern. Da wachsen nur noch kleine Bäume nach, die man nicht fällen kann, Soldaten verweigern den Kriegsdienst und die Eisenschmelze produziert plötzlich Schweine. Eigentlich eine witzige Idee, aber leider treten diese Symptome auch bei so mancher Originalversion auf, wenn das CD-ROM-Laufwerk Schwierigkeiten beim Lesen der CD hat. Ein weiteres Problem verursachen einige Grafikkarten, die Siedler 3 beim Start jeder Mission zum Absturz bringen. Hier sorgen laut Blue Byte die neuesten Treiber der jeweiligen Hersteller für Abhilfe. Hauptursache für oben genannte Unregelmäßigkeiten ist aber der weitverbreitete CIH-Virus, der zahlreiche Dateien befällt und verändert. Hier reicht es nicht, den Virus zu entfernen, sondern es ist zudem nötig, eine Neuinstallation von Siedler 3 durchzuführen. Das neueste Update für Die Siedler 3 Version 1.23 führt bei jedem Spielstart zu einem Test auf Virenbefall und veränderte Dateien und verhindert so weitere Fehler. Zudem läuft das Spiel im Multiplayer-Modus stabiler und das falsche Briefing der dritten Römermission wurde korrigiert. Nach wie vor ist es aber nicht möglich, Spielstände im Multiplayer-Modus anzulegen. Ein weiterer Patch für dieses Problem ist jedoch bereits in Arbeit.



Blue Byte
Hotline
Mo-Do 15.00-19.00,
Fr 15.30-19.30;
Tel. 0208 – 4502929
Fax: 0208 – 4502999
eMail: hotline@bluebyte.de



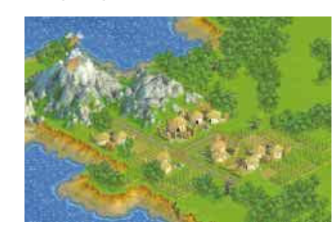
Updates CD #1
Die Siedler 3
V1.23 (deu)

Auf Lorbeeren ausgeruht

Anno 1602 – Add On CD **Alte Spielstände sind passé**



Einige der ausgelieferten Vollversionen der Mission-CD Neue Inseln, neue Abenteuer wiesen ärgerliche Fehler auf. Betroffen waren nur CDs mit der Kennung „X-2583/ANNO/ADDON C". Sunflowers reagierte sofort mit einem Patch, der das Problem behob. Allerdings enthielten alle Versionen der Mission-CD etliche weitere Bugs. Mittlerweile ist der zweite Patch erhältlich, der die letzten verbliebenen Probleme beseitigt. Leider können Sie aber nach dem Update Ihre alten Spielstände nicht mehr verwenden, sondern müssen wieder am Anfang beginnen.



Sunflowers
Hotline Mo-Fr 11.00-19.00;
Tel. 0190/510550
(1,21 DM/Minute)
Fax: 06103/334600



Updates CD #1
Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer
Patch #2 (deu)

Schleuderfahrt

N.I.C.E. 2 **Kaum mehr Abstürze und Logikfehler**

Häufige Abstürze, falsch angegebene Spieloptionen, Einstellungen, die teilweise nicht funktionieren, Logikfehler der WiSim-Komponente, Probleme im Mehrspieler-Modus mit TCP/IP-Protokoll und zahllose andere Bugs verdarben den N.I.C.E. 2-Spielspaß ordentlich. Bugs, die selbst in unser frühen Testversion nicht auftauchten! Immerhin hat Magic Bytes nun endlich einen Patch (Version 1.02) herausgebracht, der angeblich alle bekannten Probleme behebt. Auf alle Fälle läuft N.I.C.E. 2 in der Version 1.02 stabil und kann die Erwartungen, wenn auch verspätet, erfüllen. Allerdings ist nicht sicher, ob auch ältere Spielstände der Versionen 1.0 und 1.01 ohne Einschränkung einwandfrei mit dem neuen Patch funktionieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, startet notgedrungen seine Rennfahrer-Karriere noch einmal ganz von vorne.



Magic Bytes
Hotline Mo-Fr 17.00-19.00;
Tel. 05241 – 953333



Updates CD #1
Nice2
V1.0.2 (deu)

Neustart

Sie kennen das auch: Gerade ein neues Spiel gekauft und nach ein paar Stunden ist der ganze Spaß wieder vorbei. Dann steht eine teure Buchstütze mehr im Regal. Einige Software-Hersteller kümmern sich jedoch auch später um ihre Kunden und stellen kostenlos neue Missionen, Editoren, Einheiten, Sound- und Grafikverbesserungen zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Ihrer Spiele Sie wieder herauskramen und mit neuem Spielspaß genießen können.

Der Flugzeug-Ingenieur

Combat Flight Simulator **Missions-Editor - dt. Funkverkehr**



Kampfpiloten aufgepaßt! Microsoft versorgt alle FlugSim-Spezialisten mit dem nötigen Werkzeug, um importierte oder vorhandene Flugzeuge und Gebäude zu editieren. So läßt sich beispielsweise eine Cessna aus dem Flug Simulator 98 bewaffnen und in den Combat Flight Simulator übertragen. Mit dem ebenfalls neuen Missions-Editor dürfen Sie dann sogar noch Ihre eigenen Szenarien entwickeln. Allerdings ist die Verwendung der auf Excel basierenden Editoren trotz mehrseitiger Anleitungen nicht ganz einfach. Falls Sie keine leidenschaftliche Bastlermentalität haben, bietet Ihnen Microsoft noch zwei weitere Bonbons. In der neuen Mission „Cobra's Fangs" dürfen Sie massenweise Panzer ins Visier nehmen. Außerdem finden Sie auf dieser PC Action-CD noch neue Sounddateien, mit denen Sie die alte englische Sprachausgabe ersetzen und den gesamten Funkverkehr dann in Deutsch hören können.

Info: http://www.microsoft.com/games

Auf der Cover-CD: Tools CD #1 MS Combat Flight Sim. Editoren (int)

Das Urlaubspaket

Motocross Madness **Neun neue Renn- und Stunt-Strecken**



Als kleines Dankeschön an die Fan-Gemeinde veröffentlicht Microsoft das „Holiday Pack" mit neun weiteren Strecken für Motocross Madness. Allerdings sind davon nur zwei komplett neu, die sieben übrigen haben die Designer aber völlig umgebaut, so daß auch sie den Spieler mit völlig neuen Herausforderungen konfrontieren. Die beiden neuen Strecken sprechen ideal die unterschiedlichen Wünsche der Fahrer an. „International Airspace" bietet ein offenes Gelände mit großen Rampen und weiten Sprüngen, der „Megadrive Blues" hingegen wendet sich mit seinen steilen Hügeln und engen Kurven eher an die Extremsportler des Motocross. Damit sind einige weitere Stunden Spielspaß gesichert.





Info: http://www.microsoft.com/games

Auf der Cover-CD: Tools CD #1 Motocross Madness Holiday Pack (eng)

Ein Fest der Sinne

Unreal **3D-Sound-Effekte in sechs neuen Levels**

Optik ist nicht alles. Unreal verfügt zwar unbestritten über eine hervorragende 3D-Grafik, dies täuscht aber leicht über weitere Qualitäten des Referenzspiels hinweg. Aus diesem Grund haben Creative Labs und Live!Ware ein interessantes Szenario- und Levelpaket geschnürt, in dem die realistischen Sound-Effekte im Mittelpunkt stehen. Drei der sechs Levels (Raver2revrb.unr, Deathmatch1.unr und Deathmatch2.unr) sind so kreiert, daß der Spieler die Geräusche des Spiels auch bewußt wahrnimmt und sich nicht immer von den visuellen Effekten leiten läßt. Aber auch die anderen drei sind keine gewöhnlichen Deathmatch-Karten. Das verwinkelte Level-Design und sehr dunkle Gänge ermutigen die Spieler eher dazu, auf die Geräuschkulisse zu hören, als sich nur auf die Augen zu verlassen. Natürlich kann die Karten und Szenarien jeder Unreal-Besitzer verwenden. Ein wirklich neues Erlebnis ist aber nur mit einer 3D-Soundkarte unter Verwendung von DirectSound 3D oder der originalen Soundblaster Live! möglich.





Info: http://www.sblive.com

Auf der Cover-CD: Tools CD #1 SoundBlaster Live! Presets

Top 20 – Kaufhof/Horten

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
2	4	Siedler 3	Blue Byte
3	5	Anno 1602	Sunflowers
4	1	Play The Games	Electronic Arts
5	2	Gold Games 3	TopWare
6	3	Anno 1602 - Neue Inseln	Sunflowers
7	(neu)	Fifa ´99	Electronic Arts
8	9	Age Of Empires - Rise Of Rome	Microsoft
9	8	Caesar 3	Cendant Software
10	6	Need For Speed 3	Electronic Arts
11	7	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
12	13	Racing Simulation 2	Ubi Soft
13	(neu)	Lego Creator	TLC
14	10	Bundesliga Manager ´98	Software 2000
15	11	Commandos	Eidos Interactive
16	(neu)	European Air War	MicroProse
17	(neu)	Barbie - Zauberhafte Pferde	Mattel
18	15	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
19	(neu)	Gangsters	Eidos Interactive
20	(neu)	Knights & Merchant	TopWare

Top 20 – Karstadt

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
2	1	Die Siedler 3	Blue Byte
3	3	Gold Games 3	TopWare
4	2	Play The Games	Electronic Arts
5	4	Anno 1602	Sunflowers
6	(neu)	Fifa ´99	Electronic Arts
7	7	Caesar 3	Cendant Software
8	8	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
9	12	Need For Speed 3	Electronic Arts
10	13	Nice 2	Magic Bytes
11	14	Age Of Empires	Microsoft
12	(neu)	Hugo Gold	Cendant Software
13	(neu)	Anstoss 2 Gold	Ascaron
14	(neu)	Gangsters	Eidos Interactive
15	11	Populous 3	Bullfrog/EA
16	18	Bundesliga Manager ´98	Software 2000
17	16	Combat Flight Simulator	Microsoft
18	(neu)	Racing Simulation 2	Ubi Soft
19	(neu)	Grim Fandango	LucasArts
20	19	Commandos	Eidos Interactive

Top 20 – Hersteller

Rang	Hersteller
1	Electronic Arts
2	TopWare
3	Eidos Interactive
4	Sunflowers
5	Cendant Software/Sierra
6	Blue Byte
7	Software 2000
8	Ubi Soft
9	Microsoft
10	Poptop Software
11	Magic Bytes
12	Westwood Studios
13	Ascaron
14	Codemasters
15	MicroProse
16	Activision
17	NovaLogic
18	Acclaim
19	GT Interactive
20	LucasArts

Betrachtungszeitraum: Oktober ´98 bis Dezember ´98. Quelle: Kaufhof/Horten, Karstadt, Games 4U, Joysoft, eigene Auswertung

Top 10 – Games 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Die Siedler 3	Blue Byte
2	1	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
3	4	Play The Games	Electronic Arts
4	(neu)	Bundesliga Manager ´98	Software 2000
5	5	Fifa ´99	Electronic Arts
6	(neu)	Falcon 4.0	MicroProse
7	10	Nice 2	Magic Bytes
8	(neu)	Delta Force	NovaLogic
9	(neu)	Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos
10	(neu)	Fallout 2	Interplay/Acclaim

Top 10 – Joysoft

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Die Siedler 3	Blue Byte
2	(neu)	Tomb Raider 3	Eidos Interactive
3	(neu)	Indiziertes Spiel	
4	(neu)	Fifa ´99	Electronic Arts
5	1	Play The Games	Electronic Arts
6	2	Gold Games 3	TopWare
7	3	Anno 1602 - Neue Inseln	Sunflowers
8	5	Anno 1602	Sunflowers
9	7	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
10	10	Nice 2	Magic Bytes

Top 10 – Leserchards

Rang	Vormonat	Hersteller	
1	(neu)	Die Siedler 3	Blue Byte
2	3	Need For Speed 3	Electronic Arts
3	1	Commandos	Eidos Interactive
4	4	Anno 1602	Sunflowers
5	6	StarCraft	Blizzard
6	(neu)	Caesar 3	Cendant Software
7	(neu)	Grim Fandango	LucasArts
8	2	Age Of Empires	MicroProse
9	(neu)	Motocross Madness	Microsoft
10	10	NHL ´99	Electronic Arts

Bestseller

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

COMPUTEC MEDIA AG ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Leserchats
Roonstr. 21 ▮ 90 429 Nürnberg

Gewinner der letzten Ausgabe:

Robin Meyer, Krefeld

erhält ein Spiel
Dark Project: Der Meisterdieb
(Test des Monats 1/99)

Die PC ACTION-Spiele-Referenzen (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure

Titel	Hersteller
Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Little Big Adventure 2	Adeline
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

WiSim

Titel	Hersteller
Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Der Industriegigant	JoWood
Die Siedler 2	Blue Byte
Kurt	Heart-Line
Sim City 3000	Maxis

Action

Titel	Hersteller
Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Heretic 2	Activision
Unreal	Epic Megagames
Virtua Fighter 2	Sega
Wing Commander Prophecy	Origin

Strategie

Titel	Hersteller
Age of Empires	Microsoft
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos Interactive
Incubation	Blue Byte
Populous 3	Bullfrog
StarCraft	Blizzard Entertainment

Simulation

Titel	Hersteller
Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra

Sport

Titel	Hersteller
FIFA 99	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 1999	Access Software
NBA Live 99	Electronic Arts
NHL 99	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Rollenspiel

Titel	Hersteller
Baldur's Gate	Interplay
Diablo	Blizzard Entertainment
Fallout 2	Interplay
Lands Of Lore 2	Westwood
Might And Magic 6	3DO
Ultima Underworld 2	Origin

Rennspiel

Titel	Hersteller
Colin McRae Rally	Europress
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Grandprix Legends	Cendant Software
Motocross Madness	Microsoft
Moto Racer 2	Electronic Arts
Nice 2	Magic Bytes

Hit-Countdown

Action

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Babylon 5	Actionspiel	Sierra	1. Quartal '99
Daikatana	Ego-Shooter	Ion Storm	Feb '99
Descent 3	Actionspiel	Outrage	Feb '99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	Mär '99
Giants	Actionspiel	Acclaim	2. Quartal '99
Heavy Gear 2	Actionspiel	Activision	1. Quartal '99
Interstate '82	Actionspiel	Activision	1. Quartal '99
Kingpin	Ego-Shooter	Interplay	2. Quartal '99
Max Payne	Ego-Shooter	3D Realms	1. Quartal '99
MechWarrior 3	Actionspiel	MicroProse	1. Quartal '99
Prax War	Ego-Shooter	Rebel Boat Rockers	2. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Feb '99
Requiem	Ego-Shooter	3DO	Feb '99
Return Fire 2	Actionspiel	MGM	1. Quartal '99
Slave Zero	Actionspiel	Accolade	Mär '99
Star Trek: Klingon Academy	Actionspiel	Interplay	Mär '99
Starsiege	Actionspiel	Sierra	1. Quartal '99
X-COM: Alliance	Ego-Shooter	MicroProse	Mär '99

Adventure

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anachronox	Action-Adventure	Ion Storm	1. Quartal '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal '99
Blade	Action-Adventure	Gremlin	1. Quartal '99
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	Feb '99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	1. Quartal '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	1. Quartal '99
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entertainment	1. Quartal '99
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	Mär '99
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	Feb '99
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	Feb '99
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Mär '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Jan '99

Rennspiel

Titel	Genre	Hersteller	Termin
SBK Superbike World Championship	Rennspiel	Milestone	Jan '99
Sega Rally Championship 2	Rennspiel	Sega	Mär '99
TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	1. Quartal '99
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	1. Quartal '99

Rollenspiel

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	2. Quartal '99
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	2. Quartal '99
Lands Of Lore 3	Rollenspiel	Westwood Studios	1. Quartal '99
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	Mär '99
Return To Krondor	Action-Rollenspiel	Sierra	Mär '99
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal '99
System Shock 2	Action-Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal '99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	1. Quartal '99
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal '99

Simulation

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Eurofighter 2000 V.3	Moderne Flugsimulation	DID	4. Quartal '99
Fighter Squadron	Historische Flugsimulation	Activision	Jan '99
Nations Fighter Command	Historische Flugsimulation	Psygnosis	3. Quartal '99
SU Flanker 2.0	Moderne Flugsimulation	SSI	2. Quartal '99

Sport

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Frank Busemanns Zehnkampf	Mehrkampf	Greenwood	Jan '99
Box Champions	Boxen	EA Sports	1. Quartal '99
UEFA	Fußball	Ocean	1. Quartal '99

Strategie

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	Mär '99
Alpha Centauri	Runde	Firaxis	Mär '99
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Dez '99
Civilization: Call to Power	Runde	Activision	1. Quartal '99
C&C 3: Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	Mär '99
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	4. Quartal '99
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	Juni '99
Earth 2150	Echtzeit	TopWare	2. Quartal '99
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Okt '99
Heroes Of Might And Magic III	Runde	3DO	1. Quartal '99
Jagged Alliance 2	Runde	Sir Tech	1. Quartal '99
Star Trek: Birth Of The Federation	Runde	MicroProse	1. Quartal '99
Star Trek: New Worlds	Echtzeit	Interplay	1. Quartal '99
Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	1. Quartal '99
Wheel Of Time	Echtzeit	Legend Entertainment	2. Quartal '99

Wirtschaftssimulation

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anstoss 3	Sportmanager	Ascaron	2. Quartal '99
Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	1. Quartal '99
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	1. Quartal '99
KURT	Sportmanager	Heart-line	Jan '99
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	1. Quartal '99

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 — Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 — Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen)
01 90-51 00 55 — (Spieletips)

- Art Department www.artdepartment.de
02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 — Mo-Fr 14^{00}–17^{00}
0 52 41-9 39 30 — (Mailbox)

- Attic www.attic.de
0 74 31-5 43 05 — Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 — Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 — Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Cendant Software www.cendantsoft.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}–19^{00}
0 61 03-99 40 41 — (Mailbox)

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00}
01 90-51 00 51 — (Spieletips)

- Electronic Arts www.electronicarts.com
01 90-57 23 33 — 24 Stunden am Tag
01 90-90 00 30 — (Spieletips)

- Empire www.kochmedia.com
0 89- 85 79 51 38 — Mo-Fr 9^{00}–13^{00} Uhr

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 — Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- GT Interactive www.gtinteractive.com
01 805-25 43 91 — Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)

- Hasbro www.hasbro.com
0 18 05-20 21 50 — Mo-So 15^{00}–20^{00}

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 — Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 — Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Interactive Magic www.imagicgames.de
01805 - 22 11 26 — Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}

- Konami www.konami.com
069-95 08 12 88 — Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 — Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 — Mo-Fr 9^{00}–21^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- MicroProse www.microprose.de
0 18 05-25 25 65 — Mo-Fr 14^{00}–17^{00}

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 — Mo-Fr 8^{00}–18^{00}

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 — Mo-Fr 13^{00}–18^{00}

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Psygnosis www.psygnosis.com
018 05-21 44 33 — Mo-Fr 15^{00}–20^{00}

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}–19^{00}

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}–19^{00}

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 — Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 — Mo-Fr 10^{00}–20^{00}

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 — Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 30 45 25 — Mo-Fr 10^{00}–17^{00}

- THQ/ Softgold www.thq.de
0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- TLC Tewi www.learningco.com
0 89- 14 82 71 13 — Mo-Fr 10^{00}–17^{00}

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 — Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 — Werktags 9^{00}–16^{00}

- Virgin www.virgininteractive.de
0 40-39 10 13 00 — Mo-Do 15^{00}–20^{00}

Sprechstunde

Murphys Flugesetze

Heute möchte ich Ihnen bei unserer Sprechstunde einen tiefenpsychologischen Tip geben, der Sie lehrt, einen unbeschwerten Urlaub zu verleben. Meine umfangreichen Zwangsforschungen im vergangenen Jahr (acht größere Geschäftsreisen) haben ergeben, daß Langstreckenflüge enorm frustrierend sind. Sie gehorchen nämlich den Gesetzen von Murphy (Musterbeispiel: Wenn ein Nutellabrot runterfällt, ditscht es garantiert mit der schokoladigen Seite auf den weißen 25.000-Mark-Perserteppich). Schlimm! Aber: Sollten Sie die sieben Murphy'schen Jet-Regeln verinnerlichen, wissen Sie, was auf Sie zukommt, und sind vor Enttäuschungen gefeit. § 1: Wenn Sie einen Fensterplatz gewünscht haben, sitzen Sie immer über der Tragfläche und sehen nix. § 2: Bei Überseeflügen sitzt garantiert ein dicker Amerikaner neben Ihnen und nimmt Ihnen den letzten Lebensraum. § 3: Hübsche Frauen haben niemals einen Sitzplatz neben Ihnen, sie tappen vor dem Start immer vorbei. § 4: Wenn sich doch einmal eine Schönheit neben Sie setzt, wechselt sie immer 30 Sekunden vor dem Start den Sitzplatz, weil sie neben ihrem Freund hocken möchte (sie tauscht den Platz mit einem dicken Amerikaner). § 5: Wenn Sie nur 20 Minuten Zeit haben, einen Anschlußflug zu erwischen, ist das Gate immer am anderen Ende des gigantischen Chicagoer Flughafens. § 6: Wenn Sie doch noch rechtzeitig beim Anschlußflieger ankommen, abgehetzt und schwitzend, hat dieser garantiert eine Stunde Verspätung.
§ 7: Im Bord-Unterhaltungsprogramm laufen immer Filme, die Sie schon kennen. So, ich hoffe, ich konnte mit meinen Forschungsergebnissen ein bißchen weiterhelfen. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Wunschkonzert

Ich habe schon seit der Ausgabe 8/98 ein klitze-, klitze-, klitzekleines Problem. Ich vermisse etwas in der PC Action! Wo zum Himmel habt Ihr die Übersichtstabelle auf der letzten Seite gelassen? Oh, ich bin wegen meiner [zensiert] Schwester ein ganz kleines bißchen gereizt. Ich wollte eigentlich nur ganz höflich fragen, ob Ihr diese Übersicht wieder einfügen könnt und wenn nicht, warum?

Andi Leineweber, Nierstein

[...] Gebt bei den Leistungsmerkmalen doch anstatt dieser bescheuerten Prozentwerte (Das beste, Spielbarkeit: 100%, kann ich mir denken, aber ab wieviel Prozent läuft das Spiel eigentlich einigermaßen flüssig?) einfach „gut spielbar", „spielbar" und so weiter an.... oder gleich die Frame-Raten. Und berücksichtigt mal den K6-2 im Testfeld: Besitzer eines K6-2-Prozessors (und das sind inzwischen viele) können Eure Zeitschrift gleich abbestellen, so wenig wie sie berücksichtigt werden. [...] Hmm.... bin mal gespannt, ob diese Mail trotz der vielen Kritik abgedruckt wird.

Jan Stuhler per eMail

PC ACTION: Das Leben ist so schön, so bunt, so lebenswert. Einmal mehr, liebe Leser, darf ich Ihnen mitteilen, daß wir Ihre Wünsche und Anregungen nicht verpuffen und in Ablage P (= Papierkorb) verschwinden lassen, sondern uns darüber Gedanken machen. Andreas Leinweber kann ich folglich mitteilen, daß die Übersichtstabelle auf der letzten Seite künftig wieder fester Bestandteil der PC Action ist. Wir erfüllen Dir diesen Wunsch, Andreas, obwohl Du so böse Sachen über Deine Schwester geäußert hast (fühle Dich gerügt!), da auch viele weitere Leser den alphabetischen Index vermißten. Jan Stuhler und etliche andere dürften sich über das neue System bei den Leistungsmerkmalen (optimal spielbar, gut spielbar etc.) freuen und über die Tatsache, daß künftig der K6-2 speziell berücksichtigt wird. Nebenbei erwähnt: Die zusätzliche Bewertung von Steuerung und ForceFeedback-Unterstützung resultiert unter anderem auch aus zahlreichen Leserzuschriften. Also: Noch mal herzlichen Dank für die fruchtbare Zusammenarbeit. Eine Verneigung erspare ich mir, das wäre dann doch zu übertrieben und schwülstig.

Schwarze Schafe

Ich wende mich heute mal an Sie, um meinem Ärger über namhafte Spiele-Hersteller Luft zu machen. Bugs in neuer Software sind keine Seltenheit und eigentlich auch kein Problem, wenn entsprechende Patches zur Verfügung stehen (Ich weiß das, da ich selbst bei einem Software-Hersteller arbeite, ups). Passiert es allerdings, daß ein Spiel (!) selbständig Computerkonfigurationen abschießt bzw. nach mehreren Installationen auf verschiedenen Computern trotzdem nicht lauffähig ist und man als Otto -Normalverbraucher erst einen Programmierkurs belegen muß, um Freizeitsoftware zum Fliegen zu bringen, dann habe auch ich kein Verständnis mehr für die Branche. Anbei finden Sie einen eMail-Austausch mit der Firma YX [Name von der Redaktion geändert]***, denn genau ein Spiel dieser Firma verursachte all diesen Ärger. Die Antwort ist in meinen Augen eine Frechheit und deswegen bitte ich Sie um Mithilfe, um solchen „schwarzen Schafen" das Handwerk zu legen. [...]***

Kerstin Mende per e-Mail

PC ACTION: Um keinerlei Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Ich verstehe Ihren Ärger. Wenn ich ein Spiel kaufe, erwarte ich, daß es läuft – wer vorher zweieinhalb Tage damit verbringen muß, Schlampereien der Programmierer auszubügeln, DARF genervt sein – besonders, wenn er Laie ist. Allerdings stellt sich mir die Frage, wie ausgerechnet WIR solchen „schwarzen Schafen" das Handwerk legen sollen. Seien Sie mir nicht böse, aber soll ich eine monatliche Rubrik mit dem Titel „Heute am Pranger" einführen, wo ich Namen von Firmen veröffentliche, die uns unsere Leser mitteilen? Ich zweifle keinesfalls an Ihrer Glaubwürdigkeit, aber de facto sind solche Fälle von uns nicht prüfbar. So, jetzt zum Kern der Sache: Ich habe Ihren Brief eigentlich nur deshalb abgedruckt, um einmal ganz allgemein deutlich zu machen, daß wir derartige Hilfestellungen leider nicht leisten können. Wenn Sie überzeugt sind, daß Ihnen fehlerhafte Ware für viel Geld untergejubelt wurde und die Firma nicht bereit ist, Ihnen bei der Beseitigung des Problems zu helfen oder das Spiel umzutauschen, kann ich Ihnen und allen anderen, die ähnliche Probleme haben, nur raten: Wenden Sie sich an eine örtliche Verbraucherzentrale. Die wird Ihnen sagen, was Sie tun können. Was mich freilich befremdet, ist die

Tatsache, die mir während meiner Recherchen zum Thema auffiel: Verbraucherzentralen haben z. B. zwischen Weihnachten und etwa 3. Januar deutschlandweit geschlossen. Während dieser Zeit gibt es ja sooooooooo wenig Probleme mit Umtauschaktionen! Um ehrlich zu sein, habe ich Ihren Ärger anschließend noch mehr verstanden. Tja, letztendlich bin ich dann doch noch auf eine hilfreiche Telefonnummer (0190/887710) gestoßen, eine bundesweite Infoline der Verbraucherzentralen: Die Dame am anderen Ende war nett, kompetent, arbeitsam. Aber dank der doofen Vorwahl auch schweineteuer. Armes Deutschland! Es tut mir wirklich leid, daß ich Ihnen nicht weiterhelfen kann. Ob Ihnen die Sache ca. Dreimarkirgendwas pro Minute wert ist, müssen Sie selbst entscheiden.

Download-Wahn

Die Meinung Eures Redakteurs [Christian Sauerteig; Anmerkung der Redaktion] ***zum Thema Spiele-Downloads*** [in PCA 1/99] ***ist wohl mehr aus Angst um den eigenen Job denn als ernstgemeinter Ratschlag an die Spielergemeinde zu verstehen. Ich kenne und habe auch eine ganze Menge Downloads von Spielen getätigt, die weder „ein paar Tage" später noch eine Ausgabe später auf den Heft-CDs irgendwelcher Spielezeitschriften zu finden waren. Ich denke, Ihr solltet Euch damit abfinden, daß Ihr, solange Ihr das Internet nur für die Präsentation Eurer monatlichen Heft-Ausgabe benutzt, auch nicht mitbekommt, wie das Internet den Markt verändert hat und noch verändern wird. Kaum eine Demo auf den CDs der Spielezeitschriften findet noch den Weg auf meine Festplatte, alles, was interessant war, ist schon dagewesen – aus dem Netz natürlich. Tips & Tricks, früher oft ein Grund, mir doch noch die Ausgabe einer Zeitschrift zu kaufen, obwohl ich doch schon so viel Geld zum Kiosk getragen habe in diesem Monat, finde ich im Internet auf zahlreichen guten Seiten. Das einzige, was mir diese Seiten noch nicht bieten können, sind überdimensionale Poster mit Schönheiten aus Krabbelspielen, denn ausgedruckt kann ich auch Internetseiten an meinem Lieblingsörtchen lesen. Statt der Leserschaft also eine Meinung „Jenseits von Eden" anzutun, macht mal was aus Eurem Internet-Angebot und testet mal was anderes als Spiele. Ihr werdet dann auch ganz schnell merken, daß keiner nachts aufstehen muß, um eine Datei aus dem Netz zu laden. Hierfür gibt es inzwischen zahlreiche Programme. Auch eine fortschrittliche Nummerierung der Hefte kann in diesem Fall kaum über das rückständige Denken der Redaktion hinwegtäuschen.***

Lothar Jung per eMail

PC ACTION: 1. Wenn Du eine Demo nicht auf der CD findest, hat das natürlich Gründe: Das Spiel ist a) indizierungsgefährdet oder bereits indiziert, b) es gibt keine Freigabe vom Hersteller, c) es ist qualitativ zu schlecht oder c) verschlingt im Verhältnis zum

Kummerkasten

Ich habe am 2.7.1998 eine IBM-SCSI-Festplatte für 549,- Mark bei der Firma XY [Name von der Redaktion geändert] gekauft. [...] Nach sechs Wochen trat ein verdächtig klingendes „Klackern" auf. [...] Defekte Sektoren. [...] Ich informierte mich bei der IBM-Hotline. [...] Nachdem ich die [...] vorgeschlagenen Prüfungen vollzogen hatte, teilte mir IBM mit, daß ich die Festplatte an die Firma XY garantiebedingt zurückschicken sollte. Ich habe am 25.10.1998 die Festplatte per Paket mit Rückschein verschickt. Zwei Tage später erhielt ich den besagten Rückschein der Post zurück, welcher mein eindeutiger Beweis der Veruntreuung ist. Daher weiß ich, daß die Festplatte am 26.10.1998 von der Firma XY entgegengenommen wurde. Nach 14 Tagen informierte ich mich bei der technischen Hotline, die sehr schwer zu erreichen ist, ob die Festplatte angekommen sei. Damals stellte sich heraus, daß die Festplatte nicht bei der Firma XY eingegangen ist. [...] Sechs Wochen später - seit der Postaufgabe wurde mir die Sache langsam zu bunt - entschloß ich mich, zur Firma XY zu fahren, um der Sache auf den Grund zu gehen. Nachdem sich drei Bearbeiter, selbst nach dreistündiger Wartezeit, immer noch nicht zuständig fühlten, wurde mir vorgegaukelt, die Festplatte sei zum Hersteller (IBM) geschickt worden. [...] Die teilten mir verwundert mit, daß keine Festplatte unter meiner Seriennummer angekommen sei. Nachdem sich IBM eingeschaltet hatte, erhielt ich die Möglichkeit zu einem Gespräch mit dem Geschäftsleiter der Firma XY. Dieser bestätigte mir, daß die Festplatte unauffindbar sei und somit ein Vorabtausch umgehend in die Wege geleitet würde. [...] Seitdem nun die siebte Woche nun angebrochen ist, habe ich immer noch keine Antwort bezüglich eines Vorabtausches erhalten. [...] Notgedrungen schaltete ich erneut die Firma IBM ein. Nachdem offensichtlich ein Umtausch in absehbarer Zeit nicht möglich zu sein scheint, denke ich, daß ich großen Betrügern in die Hände gefallen bin. [...] Deshalb hoffe ich, daß dieser Brief abgedruckt wird, damit die Öffentlichkeit von den üblen Machenschaften solcher „Unternehmen" erfährt und diese meidet.

Manuel Baussmann, Alzey-Dautenheim

PC ACTION: Wahnsinn! Diese Geschichte ist so abgedreht, daß sie nicht erfunden sein kann. Trotzdem muß ich ähnlich wie in meiner Antwort zum Brief „Schwarze Schafe" leider betonen, daß es nicht zu unseren Aufgaben gehört, derlei Probleme zu lösen. Nicht, weil wir keine Lust darauf hätten, sondern weil es unsere Kompetenzen überschreitet (ich geb´ das ungern zu, ganz ehrlich!). Lieber Herr Baussmann: Das einzige, was ich empfehlen kann, ist, daß Sie sich mit der örtlichen Verbraucherzentrale in Verbindung setzen. Ich persönlich hätte übrigens längst einen Liebesbrief an die Firma XY verschickt, mit dem wenig dezenten Hinweis, daß diese bis spätestens (hier ein gewünschtes Datum vorstellen) eine neue Festplatte rüberwachsen lassen solle. Andernfalls, so würde ich weiter argumentieren, müsse ich indirekt das Bruttosozialprodukt ankurbeln, indem ich einem Anwalt einen einfachen Job vermittle. Nach Ablauf des (kurzen) Ultimatums würde ich auch genau das tun.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion PC Action/Leserbriefe

Roonstraße 21

90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine eMail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Wer den direkten Kontakt sucht, dem sei der PC Action-Chat unter http://www.gamesonline.de empfohlen, wo die Redakteure hin und wieder als Ansprechpartner auftauchen.
Ihre PC-Action-Redaktion.

Nutzen zu viel Speicherplatz. Sogenannte Blut-Patches wirst Du zugegebenermaßen wegen des unter a) aufgeführten Grundes nicht finden. 2. Ich möchte Dich beglückwünschen, daß Du Dir alles aus dem Netz saugen kannst, was Du willst und wann Du willst. Es gibt aber viele Leser, die entweder keinen Internet-Zugang oder keine Lust haben, bei den Online-Kosten hierzulande Dutzende von Demos zu ziehen. 3. Unsere Cover-CD ist ebenso eine zusätzliche Serviceleistung für die Mehrheit der Leser, wie es die Tips & Tricks-Seiten sind. Wir sind jedenfalls meistens so aktuell, daß sich der PC-Besitzer rechtzeitig per Demo ein Bild von einem Spiel machen kann. Komplettlösungen erscheinen im Idealfall bei Erscheinen des Spiels und meistens zwei bis vier Wochen danach. Das sollte doch reichen? Entschuldigung, daß ich so ketzerisch frage, aber was soll ich mit Tips & Tricks zu einem Spiel, wenn's den Titel offiziell noch gar nicht gibt?

Frauenfrage 3

[...] Ich bin stolz auf Euch und endlich kaufe ich ein Heft, das fast allen Erwartungen entspricht. Ich bin mir sicher (und freue mich), daß Ihr weiterhin scharfe Girls neben den Artikeln abdrucken werdet. [...] Andere, deren Meinung z. B. lautet „...was die schwarzhaarige (?) und prallbrüstige Frau in Eurem Star Wars-Artikel zu suchen hatte" oder „...bis auf die richtig idiotischen Bilder dieser überschminkten Frau sehr gut", führen bestimmt ein total langweiliges Leben. Die anderen, deren Meinungen den meinen entsprechen, würde ich gerne zu einer Pizza einladen. [...]

„Dai Mudda", Wiesbaden

PC ACTION Normalerweise wollte ich die Diskussion um das Thema Models bereits in der vergangenen Ausgabe beenden, in diesem Fall aber sei eine Ausnahme erlaubt. Grund: Der Verfasser des Briefes lockt mit Frei-Pizza. Da kann ich nicht anders, als mein Vorhaben zu stoppen – wer mich kennt, weiß warum. Wie Du, werter Unbekannter, mittlerweile an dieser Ausgabe bemerkt haben dürftest, werden wir auch künftig holde Weiblichkeit fürs Auge bieten, sogar auf der Titelseite. Ich hoffe, Du und viele andere sind beglückt. Aber dummerweise hast Du vergessen, Deinen Absender anzugeben. Wie sollen jetzt diejenigen, die Deiner Meinung sind, an die versprochene Mafiatorte kommen? Schick also bitte Deine Adresse, damit wir sie in der nächsten Ausgabe veröffentlichen können. Denn nur so können Tausende von PC-Action-Lesern die Einladung wahrnehmen! Ach ja: Meine Kollegen und ich sind übrigens auch Deiner Meinung. Du kannst die Pizzen per Expreßbote an mich schicken. Die Adresse findest Du am Ende der Leserbriefseiten. Die Teile sollten bitte vor 12 Uhr eintreffen, ansonsten war ich schon in der Kantine.

Hilferuf

[...] Ich bin im Besitz des Fußballsimulationsspiels Teamchef. Da ich dieses Spiel sehr gerne und oft an meinem PC spiele, wollte ich mich zwecks Fragen und Systemproblemen bei der Herstellerfirma mfn erkundigen. Doch bei der angegebenen Telefonnummer meldete sich jemand, [...] der sagte, die Firma mfn existiere nicht mehr, gab mir aber die Telefonnummer von MicroProse in Bielefeld, die wohl für das Spiel jetzt verantwortlich ist. MicroProse konnte mir aber auch nicht helfen, außer daß sie mir ein Update (Version 1.03) zuschickten, mit dem ich aber nicht viel anfangen konnte. Weitere Fragen [...] konnten sie mir auch nicht beantworten. [...] Meine Fragen: Existiert diese Firma noch? Gibt es eine höhere Versionsnummer als 1.03 oder 1.04? Gibt es eine Fortsetzung des Spiels Teamchef?

Norbert Stark, Bornheim

PC ACTION Ihr Brief ist eine willkommene Gelegenheit für mich, mal wieder ca. 3.624 Leserbriefe unter dem Motto „Häufig gestellte Fragen" auf einmal zu beantworten. Wer technische Probleme mit Spielen hat, sollte sich an den Hersteller wenden – das gilt auch für Fragen, die von uns veröffentlichte Vollversionen betreffen. Wir können in den meisten Fällen leider nicht weiterhelfen. Ich weiß, ich weiß, bei Ihnen ist ein Sonderfall aufgetreten – doch dazu gleich mehr. Erst möchte ich allgemeine Dinge loswerden, weil ich monatlich viele ähnliche Zuschriften bekomme. Also: Wir verschicken keine a) Komplettlösungen, b) Tips & Tricks, c) Cheats, d) Patches und e) einzelne Poster. Ganze Hefte können natürlich nachbestellt werden (siehe Servicenummer im Impressum). Wir sind per Ferndiagnose leider auch nicht in der Lage, zu diagnostizieren, warum das Spiel U des Herstellers V mit dem Rechner W samt Grafikkarte X bei einer Auflösung von Y in Level Z abstürzt. Mein Job ist es, ein Computermagazin mitzugestalten und als „Leserbriefonkel" Anregungen aufzugreifen und zu diskutieren. Leuten, die z. B. von mir wissen möchten, welche Grafikkarte sie kaufen sollen, kann ich nur empfehlen: Werfen Sie einen Blick in die PC Action, da steht alles drin. Wer ein Abo hat, verpaßt auch nix (ja, das war Werbung). So, jetzt geht's mir besser. Entschuldigen Sie vielmals, daß ich kurzzeitig außer Kontrolle geriet. Aber mein bitterböses Ego hat mich gezwungen, dies alles niederzuschreiben. Jetzt

noch einmal zum Brief von Norbert Stark: Die Firma mfn existiert tatsächlich nicht mehr. Wenn Ihnen MicroProse nicht weiterhelfen konnte, wird es kein neueres Update geben. Und eine Fortsetzung von Teamchef? Nein, wurde nie gemacht.

Pseudo-Argumente

[...] Zu dem Statement, wie es von Herrn Geltenpoth [Kolumne „Ich mein' ja nur" in PCA 1/99; Anmerkung der Redaktion] ***getroffen wurde, ist doch ein kleines Korrektiv erforderlich. Er formuliert, „Ich will mich gar nicht darüber auslassen, ob die US-Versionen mehr Spielspaß bringen". Aber genau das ist ja der springende Punkt. Es ist allgemein bekannt, daß von unseren strengen Sittenwächtern, die wissen, was dem Gemüt der Bevölkerung zugemutet werden kann oder nicht, [...] Spiele auf den Index gesetzt werden. Eben dies hat zur Folge, daß die Spiele-Software aus dem Ausland in dieser Hinsicht überarbeitet, d. h. entschärft wird. Nun gibt es aber genügend Menschen, die sich nicht gerne ihren Geschmack vorschreiben lassen wollen, und über Geschmack sollte man ja auch nicht streiten. Wenn der Autor eine ganze Seite von Pseudo-Argumenten vorbringt, z. B. hohe Telefonrechnung (wenn man an die stark zunehmende Internetaktivität der Bevölkerung denkt) etc., und den eigentlichen Beweggrund außen vor läßt, dann ist das keine gut recherchierte Stellungnahme. Allerdings verstehe ich sehr wohl den zwischen den Zeilen deutlichen Hinweis, die deutschen Distributoren zu unterstützen.***

Bernd Naujoks per eMail

PC ACTION: Ich verstehe, wenn ein volljähriger Bürger unserer schönen Bundesrepublik manchmal das Gefühl hat, daß ihm „von unseren strengen Sittenwächtern" der persönliche „Geschmack" vorgeschrieben wird – wenngleich Entschärfungen natürlich von den Herstellern als Vorbeugemaßnahme ausgehen. Teilweise haben Sie sicherlich Recht: Es gibt für Deutschland modifizierte Spiele, die exakt aus diesem Grund amputiert wirken. Aus meiner Sicht ist das aber eher selten der Fall. Wenn überhaupt, betrifft dies fast ausschließlich das Action-Genre. Zufälligerweise habe ich erst vor wenigen Wochen den Brief eines Lesers erhalten, der ausschließlich deutsche Versionen kauft und, wenn es sein muß, deshalb auch Wartezeiten in Kauf nimmt. „Englisch ist für mich eine Fremdsprache" philosophiert er trocken. Weil er „nicht jede Woche am Trafalgar Square diskutieren kann", ist er überglücklich, eine Übersetzung zu bekommen. Sehen Sie, wie sich die Meinungen unterscheiden? Was Sie mit „Pseudo-Argumenten", meinen, ist mir zugegebenermaßen nicht ganz klar. Hohe Telefonkosten sollen ein Pseudo-Argument sein? Wenn es um den Download von Monster-Patches für US-Versionen geht und deutsche Hersteller Updates kostenfrei versenden? Sie schreiben außerdem, die Kolumne sei „keine gut recherchierte Stellungnahme" und erfordere ein „kleines Korrektiv". Nun ja, die Kolumne heißt „Ich mein´ ja nur", ist also eindeutig ein Kommentar. Sorry, aber Meinung kann man nicht richtigstellen. Deshalb lasse ich Ihnen auch Ihre Meinung. So bin ich eben. ;-)

Ich mein' ja nur

Wieso 3Dfx mit STB anbandelt

Der Zusammenschluß zwischen 3Dfx und STB hat nach der umstrittenen Ankündigung der Voodoo3-Produktfamilie erneut für hitzige Diskussionen gesorgt. Wenn ein Grafikchip-Entwickler einen Grafikkarten- bzw. Mainboard-Bauer aufkauft, so hat dies fühlbare Auswirkungen auf die Marktsituation. So wird die Zahl der künftigen Voodoo3-Anbieter sehr überschaubar bleiben. Neben STB soll nach aktuellem Stand nur Quantum 3D V3-Chips bekommen. Dieser Umstand birgt für Anbieter und Nachfrager Chancen und Risiken. Der potentielle Käufer wird von nun an nicht mehr mit einer unübersichtlichen Anbieterzahl und einer undurchsichtigen Grafikkarten-Treiberpolitik konfrontiert, wie es bei Voodoo2-Karten an der Tagesordnung war. Andererseits wird er auch nicht von Preiskämpfen profitieren können, die innerhalb der Voodoo2- oder Banshee-Anbieterschaft stattfanden (und immer noch stattfinden). 3Dfx hingegen kann sich auf wenige Chip-Abnehmer konzentrieren und nach dem Vorbild von ATI und Matrox in Personalunion Chips und Grafikkarten produzieren. Dadurch wird die Firma eher in der Lage sein, die vom Markt gewünschten Chip-Mengen zu produzieren. Frühere 3Dfx-Bekenner wie Guillemot, miroMEDIA oder Diamond werden hingegen wohl in die (Bild-)Röhre schauen und sich zwangsweise umorientieren. Das letzte Wort ist hier gerüchteweise aber noch nicht gesprochen. Spätestens mit der Veröffentlichung der ersten Voodoo3-Karten wird sich zeigen, ob 3Dfx mit der Fusion ein kluger Schachzug gelungen ist.

Thilo Bayer

VideoLogic PowerVR 250

Grafik-Chip **Die Rückkehr der PowerVR-Ritter wird im Frühjahr endgültig Realität**



Einer der hoffnungsvollsten Grafikkarten-Chipsätze meldete sich im Dezember mit einem Lebenszeichen zurück. VideoLogic und NEC ließen verlauten, endlich erste Samples mit dem PowerVR 2 fertiggestellt zu haben. Das erste PC-Produkt dieser Chip-Familie ist der PowerVR 250, der im ersten Quartal 1999 in größeren Mengen erscheinen soll. Die größte Aufmerksamkeit erregt der Chip durch seine 3D-Architektur, die sich von den übrigen Rendermaschinen der Chip-Konkurrenz deutlich unterscheidet. Anstatt alle Polygone einer Szene zu zeichnen, mit Texturen zu bekleben und erst danach die sichtbaren Objekte zu bestimmen, geht der PowerVR einen ganz anderen Weg: Er teilt das gesamte darzustellende Bild in kleine Happen (tiles) auf und berechnet nur, was auch tatsächlich sichtbar ist. Auf diese Weise will VideoLogic eine höhere Zeichengeschwindigkeit als gleichgetaktete Grafikchips der Konkurrenz erreichen. Das (voraussichtliche) Fehlen einer zweiten Textureinheit wird dem Chip in Multi-Texturing-Spielen jedoch Nachteile verschaffen. Erste Tests können wahrscheinlich Anfang Februar durchgeführt werden.

Info: VideoLogic, 06103-934714 (www.powervr.com)

Facts: PowerVR 250

Zu Beginn des neuen Jahres will VideoLogic endlich testfähige Platinen-Muster mit dem PowerVR Second Generation an die Redaktionen ausliefern. Die Fähigkeiten des PowerVR 250 sehen Sie hier im Überblick.

Chip	Power VR 250
Info	www.powervr.com
Chiptyp	2D-/3D-Kombichip
Bauform	PCI/AGP
AGP-Modi	2X, SBA, DME
Grafik-RAM	8-32 MB SD-/SGRAM
RAMDAC	230 MHz
3D-API	Direct3D, OpenGL, PowerSGL
3D-Farbtiefe	32 Bit
Tiefeninfo	32 Bit
3D-Effekte	Kantenglättung, Environment Mapping
Stärken	3D-Architektur, günstiger Preis
Schwächen	Später Marktauftritt

Kensington Mouse-in-a-Box Scroll

PC-Maus **Flott durch den heimischen Blätterwald scrollen**

Der für seine hochwertigen PC-Eingabegeräte bekannte Hersteller Kensington beglückt mit seiner Mouse-in-a-Box Scroll aufstrebende Maus-Besitzer. Knapp 70,- Mark kostet der Ausflug in die Welt der PC-Nager. Durch die flache Bauform und die Scroll-Taste ist das Kensington-Produkt auch für Echtzeit-Strategie- und Action-Spieler sehr interessant. Der mitgelieferte Stecker stellt den Betrieb am seriellen oder PS/2-Port sicher. Die Bedienungs-Software erlaubt die Variation wichtiger Parameter.

Info: Kensington (Acco Europe), 0130-810654 (www.accoeurope.com)



Mit der flachen Maus-Konstruktion lassen sich gerade Actionspiele gut bestreiten.

Thrustmaster Frag Master

Controller **Achslastiger 3D-Prügelknabe**

Eigentlich sollte der Frag Master schon in dieser Ausgabe getestet werden. Ein Schneesturm auf der Autobahn München-Nürnberg machte dieses Ansinnen aber leider zunichte. Mit dem neuen Controller will Thrustmaster den typischen 3D-Actionspieler ansprechen und ihm ein Einzelwerkzeug an die Hand geben. Anstatt mit Keyboard und Maus auf die 3D-beschleunigte Pirsch zu gehen, soll der Anwender mit den vier Achsen und der Knopfparade des Frag Masters auskommen. Der Beidhänder vereint insgesamt 10 Funktionsknöpfe auf seinem Hufeisen-Design, die ein schnelles Auslösen so überlebensnotwendiger Funktionen wie Drehen, Ausweichen und Waffenwechseln ermöglichen. Per DirectConnect-Schnittstelle soll der Anschluß weiterer Thrustmaster-Controller möglich sein. Der Frag Master geht in Deutschland voraussichtlich für 149,- Mark an den Start. Das Software-Bundle steht angesichts der Indizierungsgefahr der geplanten Spieletitel bisher noch nicht fest. Die Frag Master-Homepage ist sicher einen Besuch wert.

Info: Thrustmaster, 08161-871093 (www.frag-master.com)

Mit zwei großen Daumen-Buttons und vier zusätzlichen Feuertasten fällt das Knopf-Arsenal reichlich aus.

Die gewölbte Form des Frag Masters soll für die optimale Handhaltung sorgen. Der Zweihänder zeigt sich hier besonders innovativ.



Mit insgesamt vier Richtungsachsen ist der Hufeisen-Knüppel des Frag Masters reichlich ausgestattet.

CPU-Ticker

intel Die neuen Celeron-Prozessoren werden mit 366 und 400 MHz getaktet und einen neuen CPU-Sockel-Standard setzen: Socket 370. Er ist nicht zu Sockel 7 oder Slot 1 kompatibel und erfordert ein neues (kostengünstiges) Motherboard. Notfalls sollen die flotten Celerons aber über einen Zwischensockel auf einem Slot 1-Board laufen. Eine weitere Neuerscheinung betrifft den Pentium II-Enhanced, der auch unter dem Codenamen Dixon bekannt ist. Er verfügt über einen integrierten Level 2-Cache von 256 KByte, der mit vollem Prozessortakt läuft. Damit dürfte er gleichgetakteten Pentium II-CPUs, deren L2-Cache von 512 KByte nur mit halbem CPU-Takt angesteuert wird, die 3D-Schau stehlen.

AMD AMD wird neben neuen Versionen des K6-2 (366, 380 und 400 MHz) auch bald den K6-3 präsentieren. Er wird das letzte CPU-Produkt auf Sockel 7-Basis darstellen und per BIOS-Update auf vorhandenen Mainboards mit 100 MHz Bustakt lauffähig sein. Der integrierte L2-Cache wird wie beim P II-Enhanced mit vollem Prozessortakt arbeiten. Außerdem wird er den Motherboard-Cache als L3-Cache benutzen. Bisherige K6-2 sind bei der Ansteuerung ihres L2-Caches auf den externen Takt des Motherboards (max. 100 MHz) beschränkt.

Microsoft IntelliMouse Pro

PC-Maus **Das edle Mausketier vom Software-Giganten**

Mit der IntelliMouse Pro serviert Microsoft nun das Prunkstück seiner Maus-Familie. Für 120,- Mark geht der ambitionierte Rechtshänder dabei in die Mausefalle. Intelli-typisch verfügt der Nager-Neuzugang über ein Drehrad, das in seiner Grundfunktion zum Scrollen in Word, Excel oder im Internet Explorer verwendet wird. Durch die Kombination mit SHIFT- oder STRG-Taste sind weitere Funktionen bequem per Maus zu erledigen. Einen Komfort-Bonus kann das Mäuschen durch die ergonomische Bauform und die seitlich angebrachten Gummi-Spoiler verzeichnen. Die mitgelieferte IntelliPoint-Software erlaubt zusätzlich vielfältige Einstellmöglichkeiten.

Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.de)

Der dicke Nager von Microsoft ist der neue Bolide unter den Intelli-Mäusen.

Hardware-Häppchen

/// Die neue eyeSCREAM 3D-Brille von Metabyte funktioniert technisch wie der Vorgänger WickedVision (Test in PCA 12/98). Über eine Infrarot-gesteuerte Brille werden die Monitor-Signale für das Auge so verfremdet, daß der Spieler denkt, er schaue durch den Monitor in die Spielwelt hinein. Die Brille kann an allen Voodoo2-Karten betrieben werden. Bisher funktionieren schon mehr als 160 Spieletitel mit der 3D-Brille. Das Brillenset kostet 275,- Mark. Info: Metabyte, 0241-4704116 (www.wicked3d.com)

/// 3Dfx hat Anfang Dezember überraschend die Fusion mit STB bekanntgegeben (siehe Meinungskasten). Der Grund für den Zusammenschluß ist in dem Bestreben von 3Dfx zu sehen, im Komplettsystem-Markt Fuß zu fassen. STB wird dabei als Hauptanbieter der kommenden Voodoo3-Generation fungieren. Riva-basierende Karten werden zwar weiterhin treiberseitig betreut, neue Grafikplatinen auf Riva-Basis wird es jedoch definitiv nicht mehr von STB geben. Info: www3ffx.com, www.stb.com

/// STB bringt seine ursprünglich nur für den Komplett-PC-Markt gedachte Banshee-Karte Lightspeed 3300 nun auch auf den Endkunden-Markt. Mit 16 MB SGRAM gehört der Kombikünstler zu den wenigen Voodoo Banshee-Platinen mit hochwertigerem Grafik-Speicher. Info: www.stb.com

/// Windows 98-Besitzer mit Internetzugang sollten sich unbedingt auf die Windows Update-Seite loggen. Neben kleineren Patches gibt es dort mittlerweile das offizielle DirectX 6-Update. Info: www.microsoft.com

Neue Zeichenbretter in 3D

Auch der Januar bietet dem Grafikkarten-Freak zahlreiche Neuerscheinungen. Aus dem dicken Angebot haben wir uns zwei hochinteressante Render-Vertreter ausgesucht und einen Gesundheitscheck durchgeführt.

ATI Rage Fury



Der Grafikkarten-Riese ATI hat sich mit seinem Silizium-Wunderkind Rage 128 viel Zeit gelassen. Für unseren Benchmark-Parcours stand uns die Rage Fury (Rage 128 GL) zur Verfügung, die mit 32 MB SDRAM und einem TV-Ausgang ausgestattet war. Die für den Spieler interessanteste Rage 128-Version steht ab Ende Februar für satte 499,- Mark bereit. Der eigentliche Chip ist mit 100 MHz getaktet, der SDRAM-Speicher soll 125 MHz erreichen – das Testmuster war noch auf 110 MHz Speichertakt beschränkt. Das Design der Fury ist durch die dicke Speicherausstattung geprägt. Außerdem verfügt der Chip über zwei Zeichen-Maschinerien, die ihm in Multi-Texturing-Einsätzen wie in Q2 einen Vorteil verschaffen. Bei den Spiele-Benchmarks hinterließ die Fury einen zwiespältigen Eindruck. Regelrecht atemberaubend waren die Leistungen in Auflösungen jenseits 800x600 sowie bei Spielen mit Echtfarben-Option. Hier war kaum ein Performanceverlust beim Übergang von 16 auf 32 Bit Farbtiefe meßbar. Da die Rage 128 aber nur einen 16 Bit genauen Puffer für Tiefeninformationen verwendete, muß man diese Aussagen mit Vorsicht genießen. Obwohl der Testkandidat beim Übergang auf hohe Auflösungen wenig Performance einbüßte, lag die Grundgeschwindigkeit bei 800x600 unter den Leistungen der Spitzenreiter Banshee oder TNT. Außerdem sahen manche 3D-Effekte in 16 Bit Farbtiefe grobkörnig aus. Ein Test mit endgültiger Hard- und Software wird die wahren Möglichkeiten der Rage 128 aufdecken.

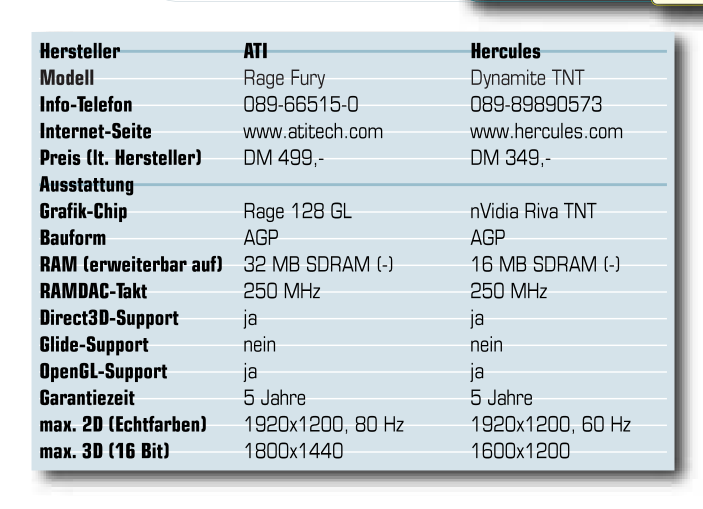
Stärken: 32 MB RAM, Performance in hohen Aufl., Echtfarben-Rendern
Schwächen: Performance in niedrigen Auflösungen, hoher Preis
Ausstattung: 1-2
Features: 2+
Performance: 2+
Gesamturteil: 2+

Hercules Dynamite TNT

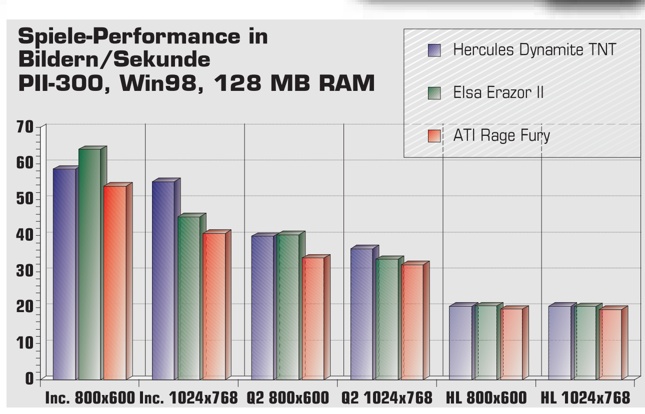


Hercules setzt sein breit gestreutes Grafikkarten-Engagement mit einer Platine auf Basis des Riva TNT fort. Traditionell spart sich der Grafikkarten-Spezialist dabei das Spielebundle ein, weshalb die beigepackte Software nicht gerade neue Ausstattungs-Maßstäbe setzt. Hardwareseitig fällt der Aktivkühler auf, der den 16 MB SDRAM auch in heißen Momenten Luft zufächelt. Nach der problemlosen Installation zeigt ein Blick in das Optionsmenü, daß Hercules die neuesten Referenztreiber von nVidia und deren 3D-Einstellungen umgesetzt hat. Die wirklich interessante Erweiterung betrifft das Hercumeter, mit dem der Anwender die Taktfrequenz von Chip und Speicher hochschrauben kann. Laut Hercules wird eine Garantie bis 98 MHz Chiptakt und 125 MHz Speichertakt übernommen. Im Vergleich zum TNT-Standard 90 MHz Chip- und 110 MHz Speichertakt stellt dies also eine durchaus meßbare Veränderung dar. In der Spiele-Praxis liegt die Dynamite TNT bei 800x600 Bildpunkten noch gleichauf mit der TNT-Konkurrenz. Spätestens in 1024x768 sorgen die zusätzlichen Megahertz aber für einige Performance-Pluspunkte, die dank des Aktivkühlers dauerhaft zu genießen sind. Einige Treiber-Bugs versalzen die Suppe jedoch gehörig. Kleinere Fehldarstellungen in 2D-Menüs und das manuelle Hochtakten nach jedem Neustart sind kleine Ärgernisse. Außerdem läßt sich die vertikale Synchronisation unter OpenGL nur über die Registry ausschalten, wodurch das Bild von entsprechenden Spielen extrem flackert.

Stärken: Aktivkühler, Tuning-Software
Schwächen: Treiberprobleme, Rendern in 32 Bit Farbtiefe
Ausstattung: 2+
Features: 1-2
Performance: 1-2
Gesamturteil: 2+



Hersteller	ATI	Hercules
Modell	Rage Fury	Dynamite TNT
Info-Telefon	089-66515-0	089-89890573
Internet-Seite	www.atitech.com	www.hercules.com
Preis (lt. Hersteller)	DM 499,-	DM 349,-
Ausstattung		
Grafik-Chip	Rage 128 GL	nVidia Riva TNT
Bauform	AGP	AGP
RAM (erweiterbar auf)	32 MB SDRAM (-)	16 MB SDRAM (-)
RAMDAC-Takt	250 MHz	250 MHz
Direct3D-Support	ja	ja
Glide-Support	nein	nein
OpenGL-Support	ja	ja
Garantiezeit	5 Jahre	5 Jahre
max. 2D (Echtfarben)	1920x1200, 80 Hz	1920x1200, 60 Hz
max. 3D (16 Bit)	1800x1440	1600x1200



In 800x600 hält das Vorzeige-TNT-Board Erazor II locker mit. In 1024x768 setzt sich der höhere Takt der Dynamite TNT durch.

Widerstandsbewegung

Als Zocker beschäftigt man sich nicht nur mit der Performance, sondern auch mit der optimalen Kontrolle seiner Spielfiguren. Diesen Monat sind wieder ausgesuchte Exemplare der Steuerkunst im Hardware-Labor gelandet.

Thrustmaster Formula Sprint

Neben dem FF-Steuermann Formula Force wirft Thrustmaster (08161-871093) im Januar auch ein kraftloses Modell in den Ring. Das Formula Sprint ersetzt das altgediente Grand Prix als Einstiegsmodell und liegt mit knapp 150,- Mark Anschaffungskosten in vernünftigen Preis-Regionen. Die Lenker-Karosserie ähnelt den Vorgaben des Formula One, wurde aber verkleinert. Durch den Befestigungs-Mechanismus läßt sich das Sprint sehr sicher auf potentielle Unterlagen schrauben. Mit dem Steuerrad hält der Spieler ein sehr greiffreudiges Instrument in den Händen, das durch vier Funktionsknöpfe und analoge Gas- und Bremswippen aufgewertet wird. Auf die mitgelieferten Miniatur-Pedale kann man getrost verzichten, da sie höchstens von Schuhgröße 35 an abwärts bedient werden können. Insgesamt ist das Sprint ein sehr solides Steuer-Werkzeug.

Stärken:	Kompaktes Design, guter Widerstand
Schwächen:	Pedale unbrauchbar, zu große Wippen
Ausstattung:	2-3
Features:	2-3
Performance:	2
Gesamturteil:	**2-**

Logitech WingMan Gamepad

Die Kontroll-Offensive von Logitech (069-92032165) beinhaltet ein brandneues Gamepad, das durch sein Hufeisen-Outfit schon optisch aus dem Rahmen fällt. Der mit knapp 70,- Mark angesetzte Drückeberger liegt dabei hervorragend in den Spielepranken und erlaubt das optimale Erreichen der 8 effektiv programmierbaren Tasten. Die Profiler-Software ist hierbei der Garant für flotte Programmier-Einlagen. Drei zusätzliche Aktionsschalter wie Start und Select sind vertieft untergebracht, damit sie nicht versehentlich im Spiel gedrückt werden. Als zusätzliches Schmankerl kann durch eine zusätzliche Gameport-Connection ein weiteres WingMan-Pad angestöpselt werden. Weniger vorteilhaft sind die schwergängigen Schalter und das Steuerkreuz, das einen richtigen Druckpunkt vermissen läßt. Im Bereich der reinen Digi-Gamepads gehört das WingMan-Geschöpf jedoch zur Spitzenklasse.

Stärken:	Ergonomischer Griff, Zusatz-Gameport
Schwächen:	Schwergängige Tasten, Steuerkreuz ohne echten Druckpunkt
Ausstattung:	2-3
Features:	2
Performance:	2+
Gesamturteil:	**2**

Logitech WingMan Interceptor

Nach dem WingMan für Digital-Artisten bringt Logitech (069-92032165) auch Handwerkszeug für Fliegerasse auf den Knüppel-Markt. Für knapp 130,- Mark Antrittsgeld erhält der potentielle Käufer gleich noch F 22 von DID und Warbirds 2.01 dazu. Der Interceptor verläßt sich auf das altbekannte Griff-Design, das auch schon beim Vorgänger Extreme verwendet wurde. An Stabilität und Funktionsvielfalt mangelt es dem neuen Kontroll-Bollwerk wahrlich nicht. Auf der Knopfliste stehen drei Coolie-Hats, sieben normale Aktionsknöpfe, ein Throttle sowie ein 2-Wege-Schalter für den Zeigefinger. Obwohl das Steuergefühl bei unseren Testspielen sehr ordentlich ausfiel, stellten wir doch einige kleinere Mängel fest. So sind die Tasten am Fundament etwas zu schwergängig, außerdem ist der Throttle-Hebel zu flutschig ausgefallen. Darüber hinaus hätte der WingMan Interceptor durchaus etwas widerspenstiger ausfallen können.

Stärken:	Dicker Funktionsumfang, stabiles Fundament
Schwächen:	Knüppel-Design, magerer Widerstand
Ausstattung:	2
Features:	2-
Performance:	2-
Gesamturteil:	**2-**

Saitek X6-33M

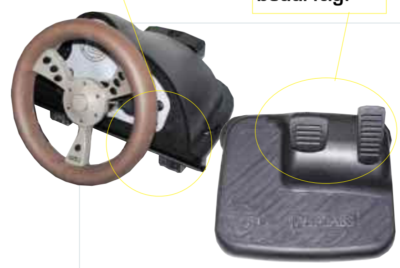


Mit dem X6-33M hat Saitek (089-54612710) ein preisgünstiges Multifunktions-Pad (49,- Mark) im Angebot, das der Tradition innovativer Controller-Namensgebungen folgt. Die klobige Konstruktion wirkt auf den ersten Blick abschreckend und weicht von den Ergonomie-Studien der Cyborg-Reihe ab. Auf den zweiten Blick offenbart das häßliche Controller-Entlein aber sein umfangreiches Funktions-Arsenal. Alternativ steht ein Digital- oder Analog-Modus zur spielerischen Belustigung bereit. Je nach Grundeinstellung bedient der Spielerdaumen das digitale Mikroschalter-Pad oder den analogen Mini-Prügel. Darüber hinaus warten ein analoger Schubregler, Turbo- und Dauerfeuerschalter und Schnellfeuerknöpfe im Mikroschalter-Ambiente auf ihren Einsatz. Angesichts der guten Verarbeitung und des breiten Einsatzgebietes kann man durchaus über das etwas umständliche Pad-Design hinwegsehen.

Stärken:	Vielseitigkeit, günstiger Preis
Schwächen:	Nicht für große Hände zu empfehlen
Ausstattung:	2-
Features:	2-
Performance:	2-3
Gesamturteil:	**2-**

Wackelkandidaten

Nach unserem Vergleichstest in PCA 12/98 haben fünf weitere kraftverstärkte Steuermänner vor unserem verlagseigenen Fitneß-Studio Einparken geübt.



Die Schrauben vermitteln keine herausragende Standsicherheit.

Die Pedalwege sind gewöhnungsbedürftig.

Act Labs Force RS

Mit dem Force RS erreichte uns einer der FF-Hoffnungsträger aus Übersee. Der Vertrieb des Wheels läuft über einen holländischen Distributor oder über die Web-Adresse. Eine Besonderheit des Force RS ist sein Cartridge-System. Dazu wird auf der Rückseite eine Kassette eingesteckt, die alle wichtigen Bauteile und Anschlüsse enthält. So läßt sich USB einfach per Cartridge-Kauf nachrüsten. Der Steuermann erstrahlt im Motorhauben-Look und macht durch seine lederähnliche Lenker-Ummantelung auf sich aufmerksam. Weniger angenehm fällt die Befestigung aus. Das reichhaltige Kabelwirrwarr und die billig wirkenden Schaltwippen sind ebenfalls als Designfehler erwähnenswert. Bei den Pedalen erfreut sich der F1-Pilot an einer massiven Bodenplatte. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Tretrichtung von Bremse und Gas, die senkrecht nach unten verläuft. Im kraftlosen Spieleeinsatz schlägt sich das Act Labs-Geschoß tapfer gegen die starke Konkurrenz. Der Grundwiderstand ist angenehm und läßt kurvenreiche Ausflüge nicht zur Ruderpartie werden. Bei Einsätzen mit FF reicht das Force RS aber nicht ganz an die Wackelfähigkeiten der Referenz-Chauffeure heran.

Stärken:	Saubere Steuerung, Preis
Schwächen:	Befestigung
Ausstattung:	2
Features:	2-
Performance:	2
Gesamturteil:	**2**



Das Steuerrad wird durch zwei analoge Wippen aufgewertet.

Standfestigkeit ist der zweite Vorname der Pedale.

Thrustmaster Formula Force GT

Rechtzeitig vor dem Weihnachtsfest legte das Force GT einen Boxenstopp ein. Mit 449,- Mark Antrittsgeld werden wohl nur wohlhabende Rennställe an eine Investition denken. Softwareseitig läßt sich dieser Preis nicht rechtfertigen. Bei der Hardware sieht es schon besser aus. Der stabile Unterbau ist identisch zur Karosserie des Formula One. Damit wurden das Befestigungssystem und der Schaltknüppel zum Force GT hinübergerettet. Die eigentlichen Innovationen beherbergt das vollgummierte Steuerrad. Immerhin ist der Kraftfahrer mit zwei analogen Wippen sowie vier Knöpfen bepflastert. Auch bei den Pedalen hat man das Design optimiert. Unangenehm fallen der nervige Kabelsalat sowie die Erreichbarkeit der Tasten auf. Im Spieleeinsatz macht sich der Grundwiderstand positiv bemerkbar. So sind die Rennboliden auch in kraftlosen Spielen gut zu steuern. Im Krafttraining liefert das Force GT gute Rüttel-Effekte. Insgesamt gehört es zwar zur ersten Lenkergarnitur, ist aber zu teuer.

Stärken:	Standsicherheit, Hardware-Ausstattung, USB, Powerknopf
Schwächen:	Hoher Preis, Nerviger Kabelsalat
Ausstattung:	2+
Features:	1-2
Performance:	1-
Gesamturteil:	**1-2**



Der Pedalblock ist voluminös, die Hebel sind jedoch zu klein.

Der Lenkergriff ist an Ergonomie kaum zu überbieten.

Logitech WingMan Formula Force

Nach dem WingMan Force schickt Logitech nun seinen Beitrag zur FF-Lenker-Offensive ins Rennen. Das Formula Force sticht durch sein Ferrari-kompatibles Steuerrad aus der Masse an Kraftfahrern heraus. Die Ausstattungsseite bestreiten die eigentliche Lenkvorrichtung, ausladende Pedale sowie zwei Spieletitel. Der Aufbau gestaltet sich angenehm, da die die lästigen Kabelstränge zum PC komplett über die Pedale laufen. Außerdem überzeugt die Steuereinheit durch eine schmale Karosserie, die bombensicher auf dem Spieleschreibtisch thront. Alternativ geht das Formula Force dabei am seriellen Port (Win95/98) oder am USB-Interface (nur Win98) an den Start. Zwiespältig wird es bei den Pedalen: Die Spieletreter freuen sich über einen großen Stauraum und eine seitliche Fußablage. Weniger vorteilhaft sind die zu klein geratenen Gas- und Bremshebel sowie der kurze Trittweg. In der FF-Praxis machte der i-force-Bolide eine solide Figur und vermittelte vor allem feine Effekte sehr gut. Mit dem Treiber auf der Heft-CD werden auch starke FF-Einlagen besser übermittelt. Ohne Kraftrückkopplung verfügt das Formula Force aber über einen zu geringen Grundwiderstand.

Stärken:	Lenkerdesign, Befestigung
Schwächen:	Hoher Preis, Pedale
Ausstattung:	1-2
Features:	2+
Performance:	2+
Gesamturteil:	**2+**

InterAct V4 Racing Wheel



Der Steuermann ist dank Gummierung und dickem Funktionsarsenal ein Pluspunkt.

Die leichtgewichtigen Pedale gehören zu den Schwächen.

Das schon für den November erwartete V4 erreichte uns rechtzeitig zum Redaktionsschluß als kräftiger Nachzügler. Für seinen FF-Zögling nahm InterAct den Lenkrad-Bestseller V3 als Grundlage und erweiterte ihn um sinnvolle Elemente. So kann das V4 weiterhin als Sitzmöbel zwischen den Beinen plaziert werden, alternativ findet es aber auch auf dem Schreibtisch sicheren Halt. Der Garant dafür ist ein Schraubmechanismus, der das Horizontal- und Vertikalstellen des Lenkers sowie eine Variation des Winkels erlaubt. Leider erweist sich die Technik als zweischneidiges Schwert: Einer komfortablen Justierung steht eine wenig vertrauenerweckende Stabilität bei starken Rüttel-Effekten gegenüber. Die eigentliche Lenkeinheit ist ein Musterbeispiel an Funktionsumfang und angenehmem Steuergefühl. Eine Vielzahl an programmierbaren Tasten, elegante Schaltwippen und ein geschmeidig gummiertes Rad stehen auf der Wunschliste vieler Rennfahrer. Die wenig widerstandsfähigen Pedalblöcke fallen jedoch aus dem goldenen Rahmen. Bei den Proberunden erweist sich das V4 als solider Spiele-Chauffeur. Dank der mitgelieferten Software kann man auch bei FF-losen Spielen Krafteindruck schinden, indem man einzelnen Buttons bestimmte Effekte zuweist. Bei manchen Spielen ist jedoch Vorsicht geboten. So bricht die Performance bei Motorhead um über 50% ein, wenn man die Software nicht vorher aus dem Speicher entfernt.

Stärken: Dicker Funktionsumfang, zahlreiche Einstell-Optionen
Schwächen: Pedalkonstruktion, Stabilität bei groben FF-Effekten

Ausstattung:	2-
Features:	2-
Performance:	2-3
Gesamturteil:	**2-**

Trust FF Race Master

Der Lenkergriff sieht spacig aus, ist jedoch kein Vorbild für gute Verarbeitung.



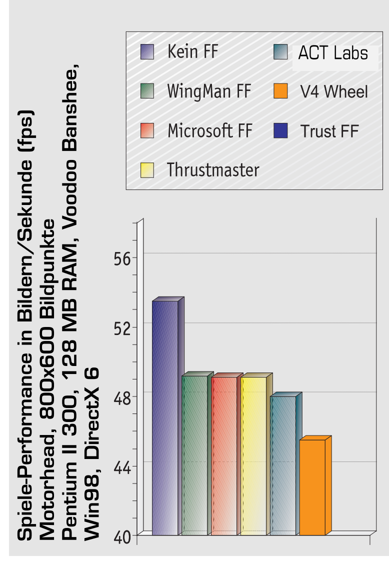
Die Pedale wirken etwas klapprig.

Mit 249,- Mark liegt der Race Master von Trust in den unteren Preisregionen der Kraftkonkurrenz. Die Ausstattung ist folglich eher sparsam: Neben Pedalen und Treiberdiskette liegt dem Lenkrad noch das mittelprächtige Johnny Herbert 1998 bei. Angeschlossen wird das Kraft-Rad i-force-typisch an der seriellen Schnittstelle. Beim Plastikdesign hat man sich offensichtlich mit Guillemot (Race Leader FF) abgesprochen, da sowohl Pedale als auch Befestigungsmechanismus (Saugnäpfe und Klemmschrauben) identisch sind. Der Lenker wird dabei Brummi-kompatibel ergriffen und weist an seinen Enden zwei gut erreichbare Funktionsknöpfe auf. Die übrigen vier Schalter sind jedoch reichlich unglücklich angebracht und mit durchschnittlichen Handabmessungen kaum zu erreichen. Der schnalzige Schalthebel ist zwar ein Ausstattungs-Pluspunkt, aber praktisch nicht zu gebrauchen. Durch eine magere Verarbeitung wirkt der ganze Lenker sehr zerbrechlich. Die Pedale liefern ein zwiespältiges Bild, da dem guten Widerstand eine klapprige Konstruktion im Weg steht. In der Fahrpraxis rüttelt der Race Master artig, ohne durch die entstehenden Kräfte großes Aufsehen zu erregen. In Spielen ohne Kraftunterstützung artet das Steuern in engen Kurven zuweilen zur anstrengenden Kurbelarbeit aus. Mehr als einen preisgünstigen FF-Einstieg stellt das Wheel von Trust deshalb leider nicht dar.

Stärken: Günstiger Einstieg in die Force Feedback-Welt
Schwächen: Lenkerverarbeitung, Knopferreichbarkeit, Befestigung

Ausstattung:	2-3
Features:	3-4
Performance:	3-
Gesamturteil:	**3-**

Hersteller	**ACT Labs**	**InterAct Jöllenbeck**	**Logitech**	**Thrustmaster**	**Trust**
Modell	Force RS	V4 Racing Wheel	WingMan FF	Formula Force GT	FF Race Master
Info-Telefon	0031-773232832	04287-125113	069-92032165	08161-871093	02821-5880
Internet-Seite	www.actlab.com	www.interact-europe.de	www.logitech.de	www.trustmaster.com	www.trust.com
Preis (lt. Herst.)	ca. DM 300,-	DM 279,-	DM 399,-	DM 449,-	DM 249,-
Ausstattung					
Pedale	ja	ja	ja	ja	ja
Funktionstasten	7	9+4	4	4	6
Schaltknüppel	nein	nein	nein	ja	ja
Wippschalter	ja	ja	ja	ja (analog)	nein
Anschluß	Seriell	Gameport	Seriell / USB	Seriell / USB	Seriell
FF-Schnittstelle	i-force	i-force	i-force	i-force	i-force
Software	F1 Racing	-	F1, Motorhead	-	Johnny Herb.
Kabellänge	170 cm	210 cm	180 cm	150 cm	180 cm
Garantiezeit	unbekannt	6 Monate	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Bewertung					
Befestigung	befriedigend	gut	sehr gut	sehr gut	ausreichend
Pedale	gut	befriedigend	gut	sehr gut	befriedigend
Geschw.-Verlust	ca. 10%	ca. 15%	ca. 10%	ca. 10%	nicht meßbar
FF-Stärke	stark	mittel	mittel	stark	schwach
Spielsteuerung	gut	befriedigend	gut	sehr gut	befriedigend
Widerstand	gut	gut	gut	gut	befriedigend
Ergonomie	gut	ausreichend	gut	gut	ausreichend



Die Performance-Unterschiede zwischen den Kandidaten sind deutlich spürbar. Einen USB-Test haben wir dabei jedoch nicht durchgeführt.

Der Tuning-Guide für Spieler



Des Deutschen zweitliebstes Kind ist nach dem Auto sicherlich der Spiele-PC. Das Hegen und Pflegen des heimischen Rechenknechtes steht dem samstäglichen Fahrzeugputz dabei in nichts nach. Wir haben deshalb die besten Tips und Tricks für Sie zusammengestellt, die sich aus unserer mitunter leidvollen Erfahrung mit Spiele-Hardware angesammelt haben.

Das Modewort „Tuning“ ist mittlerweile stark abgenutzt, da jeden Monat ein PC-Magazin mit den „100 besten Tips für mehr Performance“ auf den Markt kommt. Spieler profitieren von solchen Artikeln normalerweise nicht, da die dort vorgestellten Themen kaum ihren Bedürfnissen gerecht werden. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie deshalb, wie Sie Ihre Windows-Umgebung und Komponenten wie Soundkarten, Grafikbeschleuniger und Spiele-Controller optimal einrichten. Da ständig neue Tips und Tricks im Hardware-Bereich aufkommen, werden wir uns in Zukunft intensiver mit diesem Thema beschäftigen. Über Einsendungen von Leserseite würden wir uns deshalb sehr freuen. Falls Sie einen guten Hardware-Tip haben oder Performance-Verbesserungen bei bestimmten Spielen erreichen, schicken Sie Ihren Beitrag unter dem Motto „Hardware Tips & Tricks“ an die Hardware-Redaktion.

Thilo Bayer

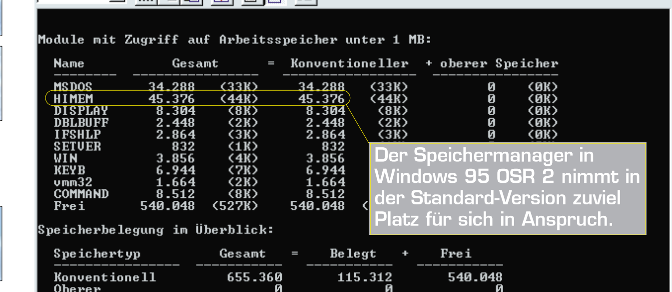
Tuning unter Windows 95/98

Bevor Sie Hand an spielespezifische Komponenten wie Grafikkarten, Soundplatinen oder Controller legen, sollten Sie zuerst Ihre Windows-Umgebung auf Vordermann bringen.

Himem.sys in Win95 OSR 2



Windows 95 OSR 2 (B/C) hat einen kleinen Bug, der spielerische Ausflüge in alte DOS-Titel zum Nervenzerrer macht. Die Ursache liegt beim Speichermanager Himem.sys, der in dieser Win95-Version satte 44 KB Platz für sich beansprucht. Im Vergleich zu den sonst üblichen 1,5 KByte stellt das einen deutlichen Unterschied dar. Sie können den Umfang des himem.sys unter DOS bzw. in einer DOS-Box mit dem



Der Speichermanager in Windows 95 OSR 2 nimmt in der Standard-Version zuviel Platz für sich in Anspruch.

Befehl „mem /c/p“ selbst nachprüfen. Die Lösung des Problems finden Sie auf der Microsoft-Homepage unter www.microsoft.com/intlkb/germany/support/kb/d33/d33818.htm. Ein Doppelklick auf den Installations-File genügt, um den dicklichen Himem.sys einer Schlankheitskur zu unterziehen.

AMD K6-2 350 und Win95 OSR 2

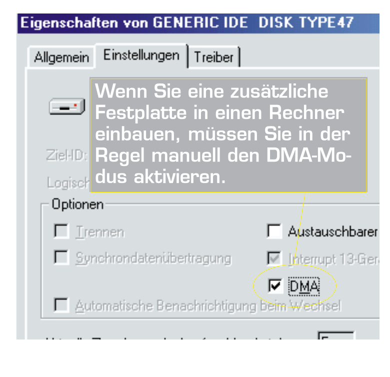


Wer noch stolzer Besitzer von Windows 95 OSR 2 (B/C) ist, wird ohne Patch wahrscheinlich keine Freude an den brandneuen K6-2-Versionen von AMD haben. Die CPUs ab 350 MHz aufwärts vertragen sich in einigen Fällen leider nicht mit diesem Betriebssystem. AMD hat mittlerweile in Zusammenarbeit mit Microsoft einen Patch entwickelt, der die Probleme beim Booten behebt. Unter www.amd.com/products/cpg/k623d/win95_update_k6.html kann man ihn aus dem Internet beziehen. Unter Windows 98 oder NT tritt der Fehler nicht auf.

Busmastering in Win9x



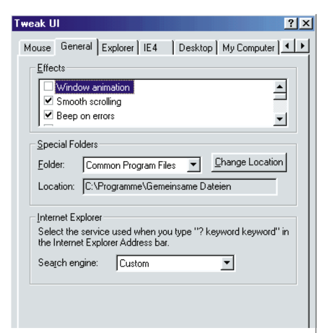
Wenn Ihr IDE-Controller und Ihre Festplatte den UltraDMA-Modus unterstützen, können Sie Ihrem System unter Umständen ordentlich Beine machen. Prüfen Sie im Gerätemanager unter „Laufwerke" und „Generic IDE Disk TypeXX" zuerst einmal nach, ob bei den Einstellungen der DMA-Haken gesetzt ist. Falls ja, genießen Sie schon die Freuden des flotten DMA-Modus. Falls nicht, klicken Sie bitte den Haken an und booten neu. Im BIOS des Motherboards müssen Sie zusätzlich unter „Integrated Peripherals" den UltraDMA-Modus für das jeweilige IDE-Gerät einschalten (Auto-Schalter). Bei manchen Motherboards benötigen Sie einen speziellen UDMA-Treiber, der im Lieferumfang beinhaltet ist oder auf der Webseite steht.



Wenn Sie eine zusätzliche Festplatte in einen Rechner einbauen, müssen Sie in der Regel manuell den DMA-Modus aktivieren.

Tweak UI einsetzen

Das feine Tuning-Programm Tweak UI wird Win95 OSR 2-Besitzern noch bekannt sein. Außerdem erlangte es durch die Microsoft Powertoys Berühmtheit. Was einige Win98-User nicht wissen: Es befindet sich etwas versteckt auch auf der Win98-Installations-CD unter „\Tools\reskit\powertoy". Mit einem rechten Mausklick auf die „Tweakui.inf"-Datei und den Befehl „Installieren" materialisiert es sich in der Windows-Systemsteuerung. An dieser Stelle können wir natürlich nicht auf alle Tuning-Operation mit Tweak UI eingehen. Sehr weitgehend sind beispielsweise die Animations-Optionen unter „General", die einen starken Einfluß auf die Geschwindigkeit beim Fensterln haben. Auch die Möglichkeiten unter „Boot" sind nicht zu unterschätzen. Mit einem rechten Mausklick erhalten Sie zu jeder Option eine ausführliche Hilfestellung, um eventuelle Fehler zu vermeiden.



Mit Hilfe von Tweak UI können Sie aus einer lahmen Fenster-Schnecke eine flotte Oberflächen-Rakete machen.

Kurz und schmerzlos

Defragmentieren Nehmen Sie regelmäßig die Dienste des Defrag-Programms in Anspruch (Defrag.exe im Windows-Ordner). Unter Win98 sollten Sie gelegentlich die Festplatte neu anordnen lassen, um Programm-Starts zu beschleunigen. Diese Option können Sie unter „Einstellungen" auswählen. Mit dem Wartungs-Assistenten können Sie die zeitraubende Arbeit problemlos zur nachtschlafenden Zeit erledigen lassen.

Festplatten-Cache Neben einer festen Auslagerungsdatei ist auch die Cache-Einstellung für die Festplatte von Bedeutung. Mit dem Sysedit-Programm (Windows\System) müssen Sie hierzu die System.ini nach dem [vcache]-Eintrag durchsuchen. Dort fügen Sie folgende Zeilen hinzu:

MinFileCache=2048
MaxFileCache=6144 bzw. 8192

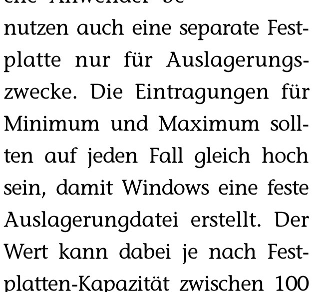
Bei 32 MB Arbeitsspeicher sollten Sie den maximale Cache bei 6144 KB fixieren, bei 64 MB oder mehr sind 8192 KB ratsam.

Autostart optimieren Das Programm Msconfig.exe im Windows-System-Ordner läßt Sie sehr bequem bestimmen, welche Programme in Ihren Startdateien verarbeitet werden sollen. Gerade der Autostart-Vorgang schleust permanente Ressourcen-Fresser in Ihre Windows-Umgebung. Sie sollten diese Eintragungen deshalb besonders sorgfältig prüfen und im Zweifelsfall deaktivieren, um nicht schon beim Windows-Start 5-10% der vorhandenen Ressourcen kampflos aufzugeben. Beliebte Progrämmchen sind beispielsweise die Office-Indexerstellung oder Speicher-Parasiten wie Sound-, Grafikkarten- oder Joystick-Software. Diese sollten nur bei Bedarf manuell geladen werden.

Virtueller Speicher unter Windows



Um an den Einstellungen des virtuellen Speichers schrauben zu können, müssen Sie in der Systemsteuerung auf „System" gehen und dann unter „Leistungsmerkmale" den „virtuellen Arbeitsspeicher" anklicken. Deaktivieren Sie ihn zuerst, booten Sie neu und führen dann eine Defrag-Session durch. Anschließend besuchen Sie das Menü erneut und wählen die „benutzerdefinierten Einstellungen". Das auszuwählende Laufwerk sollte möglichst die schnellste Platte im System sein. Manche Anwender benutzen auch eine separate Festplatte nur für Auslagerungszwecke. Die Eintragungen für Minimum und Maximum sollten auf jeden Fall gleich hoch sein, damit Windows eine feste Auslagerungdatei erstellt. Der Wert kann dabei je nach Festplatten-Kapazität zwischen 100 MB und 250 MB liegen.

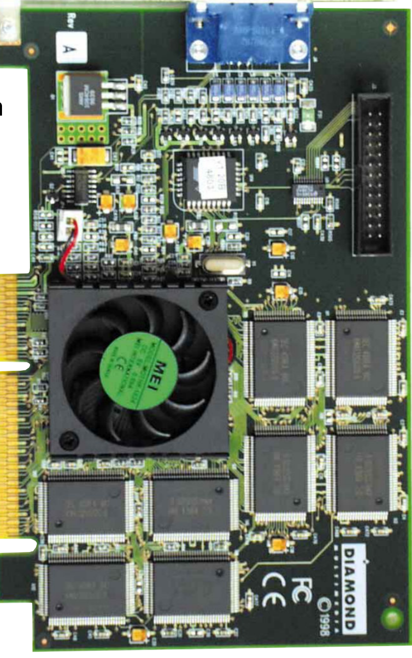


Grundtuning in Win98

Nach dem Upgrade auf Win98 wundert sich der User wahrscheinlich zunächst über den langsamen Aufbau von Fenstern und Pop-Up-Menüs. Öffnen Sie den Arbeitsplatz und klicken Sie unter „Ansicht" den Haken „Als Webseite" weg. Anschließend gehen Sie wieder unter „Ansicht" auf „Ordneroptionen" und hier wiederum zur Registerkarte „Ansicht". Vergewissern Sie sich, daß der erste Menüpunkt nicht angeklickt ist, und wählen Sie unter Ordneransicht „Wie aktueller Ordner". Nun fehlen Ihnen zwar die mitunter hilfreichen Kurzinfos und Schnellansichten zu Dateien, der langsame Fensteraufbau gehört aber der Vergangenheit an.

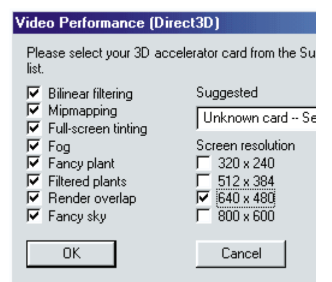
Grafikkarten optimieren

Das Herzstück eines jeden Hardware-Fans ist seine Grafikkarte. Sie verfügt bei einem gegebenen Rechner-System normalerweise über die größten Performance-Reserven.



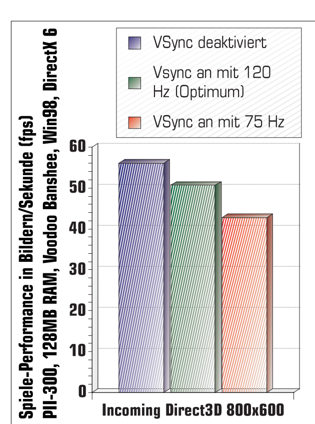
Auflösung reduzieren hilft Geschwindigkeit gewinnen

Der einfachste Tip ist zugleich der mit der größten Geschwindigkeits-Wirkung. Selbst ein Beschleuniger der neuesten Generation (Riva TNT, Voodoo Banshee) beginnt ab einer Auflösung von 1.024x768 deutlich zu schwächeln. Eine Reduzierung der 3D-Auflösung bringt deshalb in der Regel eine deutlich bessere Performance zu Lasten einer geringfügig schlechteren Spiel-Übersicht. Nur zum Verständnis: Wenn Sie die Anzahl der Bildpunkte erhöhen, hat die CPU die gleiche Arbeit zu verrichten. Lediglich die Grafikkarte muß mehr zeichnen, da sie nun bei gegebenen Spielobjekten mehr Pixel zum Ausfüllen der Linien und Texturen verwenden muß.



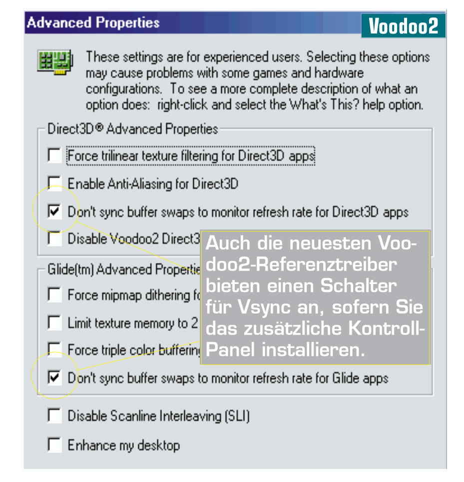
Mit einer Reduzierung der 3D-Auflösung erzielen Sie in der Regel den größen Geschwindigkeitszuwachs.

Das Geheimnis der vertikalen Synchronisation



Die volle Spiele-Geschwindigkeit erhält man nur mit deaktiviertem VSync. Wer keine Qualitätskompromisse eingehen will, kommt mit der optimierten Bildwiederholfrequenz immerhin bis 10% an den Top Scorer heran.

Die nächste wichtige Methode zur Erhöhung der Spiele-Geschwindigkeit ist die VSync-Einstellung (vertikale Synchronisation). Sie regelt die Zusammenarbeit zwischen Grafikkarte und Monitor. Angenommen, der Anwender fixiert die Bildwiederholfrequenz in einer bestimmten 3D-Auflösung bei 60 Hz. Im Normalfall (also VSync=on) bestimmt er damit nicht nur, daß der Monitor 60 mal pro Sekunde das Bild erneuert. Er legt auch fest, daß die Grafikkarte nicht mehr als 60 Bilder pro Sekunde zeichnen kann. Schaltet man die vertikale Synchronisation jedoch aus (VSync= off), wartet die Grafikkarte mit ihrer Renderarbeit nicht mehr darauf, daß ihr der Monitor ein Signal für den Abschluß des aktuellen Bildes schickt. Sie kann also theoretisch schon das nächste anstehende Bild rendern und arbeitet unabhängig vom Monitor. Vor allem in niedrigen Auflösungen wirkt das Abschalten der vertikalen Synchronisation dabei positiv auf die Performance. Ein Nachteil dieser Einstellung ist die Verschlechterung der Bildqualität, die je nach Grafikchip unterschiedlich ausfällt. Bei Platinen mit Voodoo-Chips sieht man beispielsweise, daß die obere und untere Bildhälfte nicht mehr ganz harmonieren. Ähnlich verhält es sich mit dem Matrox G200 und dem Riva TNT in Direct3D. In die Kategorie unspielbar fällt das VSync=off dagegen beim S3 Savage3D und beim Riva TNT unter OpenGL. Nun werden Sie sich fragen, wie man die vertikale Synchronisation ein- und ausschalten kann. Viele Grafikkarten-Hersteller haben hierzu einen eigenen Schalter in den Optionsmenüs integriert. „Schwarze Schafe“ ohne Schalter sind unter anderem: STB Velocity 4400, Matrox G200, Guillemot Maxi Gamer Phoenix, Banshee-Referenztreiber und Riva TNT-Referenztreiber. Mit dem Utility Powerstrip (siehe nächster Abschnitt) können Sie bei allen Kandidaten per Mausklick die Synchronisation abschalten, ohne umständlich in der Registry herumzuhacken.



Auch die neuesten Voodoo2-Referenztreiber bieten einen Schalter für Vsync an, sofern Sie das zusätzliche Kontroll-Panel installieren.

Variablen für Voodoo

Wie Sie nach dem Einbau Ihrer 3Dfx-Karte vielleicht bemerkt haben, wurden der Autoexec.bat einige Zeilen hinzugefügt. Mit welchen weiteren Einträgen Sie das Verhalten ihrer Beschleunigerkarte beeinflussen können, sehen Sie in der folgenden Tabelle:

Einstellung	Wirkung
set sst_swap_en_wait_on_vsync=0	Deaktiviert VSync bei V1
set sstv2_swapinterval=0	Deaktiviert VSync bei V2 (D3D)
set ssth3_swapinterval=0	Deaktiviert VSync bei Banshee (D3D)
set fx_glide_ swapinterval=0	Deakt. VSync bei V2/Banshee (Glide)
set ss_grxclk=60	V1-Takt auf 60 MHz setzen
set ss_fastpcird=1	PCI-Bus schnell auslesen
set ss_fastmem=1	Speicher schnell einstellen

Entech Powerstrip



Powerstrip ist ein vielseitiges Grafik-Utility, das Sie aktuell im Internet unter www.entech-taiwan.com finden. Am besten installieren Sie zuerst die Software und kleben Powerstrip dann als Symbolleiste an den oberen Desktop-Rand. Den ersten Besuch sollten Sie dem Info-Button auf der rechten Seite abstatten. Mit einem rechten Mausklick auf dieses Icon kommen Sie zum Leistungsmenü, das für jeden Grafik-Chip 3D-Tuning-Operationen bereithält. Das fängt beim eher gefährlichen Verändern von Chip- und Speichertakt an und hört beim Abschalten der vertikalen Synchronisation auf. Grundsätzlich sollten Sie sich darüber im Klaren sein, daß ein Übertakten auf eigene Gefahr geschieht und im Normalfall zum Verlust der Garantieansprüche führt. Die übrigen Einstellmöglichkeiten sind jedoch legal und dienen Performance- bzw. Kompatibilitäts-Zwecken. Gerade Benutzer von 3Dfx- oder nVidia-Referenztreibern finden hier zusätzliche Schalter, die das Grafikkartenleben schneller machen. Außerdem sollten Sie beim Monitor-Icon vorbeischauen, um Ihren Strahlemann optimal einstellen zu können. Matrox-Anwender können sich diesen Weg aber sparen, da sie bereits über eine sehr gute Anwendungs-Software verfügen. Als dritten Anlaufpunkt empfehlen wir Ihnen den Info-Button, den Sie diesmal links anklicken. Hier finden Sie Informationen zu den 3D-Features, AGP-Fähigkeiten und den System-Ressourcen. Sie können per Mausklick sogar den Speicher defragmentieren lassen.

Powerstrip beim Riva TNT

Den Chip- und Speichertakt sollten Sie bei passivgekühlten TNTs besser beim Standard lassen, das schnelle Memory Timing sollten Sie aber ausprobieren.

Unter Direct3D lohnt sich das VSync-Deaktivieren und je nach Spiel auch das Abschalten des Auto-Mip Mapping.

Unter OpenGL sollten Sie VSync unbedingt aktiviert lassen. Der Schiebeschalter hat jedoch keine meßbaren Auswirkungen.

Kurz und schmerzlos

Karten-Einbau Sie werden mit einem Piepskonzert nach dem Einbau einer neuen Grafikkarte begrüßt? Dann sitzt Ihre neue 3D-Wunderwaffe vermutlich nicht richtig im PCI- oder AGP-Slot. Mit etwas Nachdruck sollten Sie die Platine zur Mitarbeit überreden können.

Monitor einrichten Wenn Sie unter Windows nur den standardmäßigen Plug&Play-Monitor installieren, bekommen Sie bei hohen Spiele-Auflösungen unter Umständen große Probleme. In unserem Test unter Win95 stürzte der 1.600x1.200-Modus von Motorhead beispielsweise gnadenlos ab. Erst als wir die passende Monitor-Informationsdatei installierten, erkannte Windows die Fähigkeiten des 19-Zöllers korrekt und ließ auch 1.600x1.200 Bildpunkte in 3D zu.

Asus und TNT Riva TNT-basierende Karten machen bei 3D-Spielen leider arge Probleme mit älteren Revisionen des ASUS P2L97-Motherboards. Nach Aussage von Asus betrifft das die Revisionen 1.05 und älter – neue Boards sollen eine andere Spannungsversorgung der AGP-Schnittstelle bereitstellen. Eine Lösung ist von der Zusammenarbeit mit dem Board-Händler abhängig.

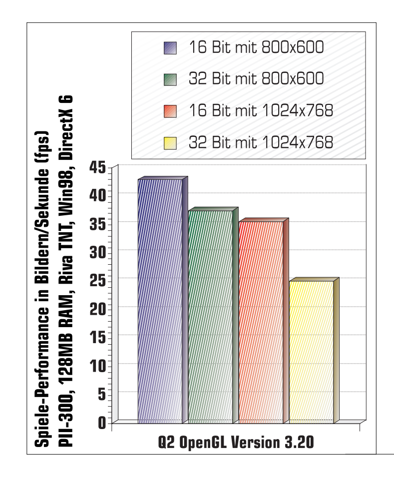
Banshee-Ärger Ungemach droht, wenn Sie eine Voodoo Banshee-Karte installieren und vorher eine Add-On-Karte der Marke Voodoo Graphics oder Voodoo2 eingebaut hatten. Direct3D-Spiele werden dann aller Voraussicht nach die Zusammenarbeit verweigern. Abhilfe schafft ein Registry-Cleaner, der auch auf der letzten Heft-CD zu finden war. Notfalls können Sie ihn im Rahmen des Banshee-FAQ auf www.3dfx.com herunterladen.

Banshee-Tuning Wer seine Banshee-Karte liebt, sollte sich unbedingt die Banshee Property Page downloaden (www.voodooextreme.com/koolsmoky/). Hier kann man nach Herzenslust Taktfrequenzen und andere Performance-Maßnahmen einstellen.

1152x864 Wenn Sie mit einer 2D-Auflösung von 1.152x864 Bildpunkten arbeiten, wird das Umschalten zwischen 3D- und 2D-Modus zum Nervenkitzel. Offensichtlich ist der für die 2D-Arbeit mit 17-Zöllern ideale Modus nicht von 3D-Spielen vorgesehen, weshalb manche Spiele nach Beendigung nicht mehr den Weg zurück finden. Entweder Sie verzichten dann auf diese Auflösung oder definieren einen Hotkey über Powerstrip, mit dem das Umschalten klappen sollte.

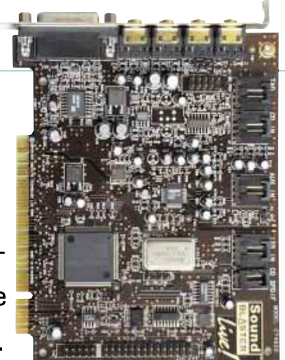
Menüs säubern Eine mitunter lästige Angelegenheit betrifft die Registerkarten in den Eigenschaften der Anzeige. Wenn Sie eine neue Grafikkarte installiert haben, kann es passieren, daß zusätzlich noch die Menüs der alten Platine angezeigt werden. Entech (www.entechtaiwan.com) hat hier ein kleines Utility names DPSClean zum Download auf der Web-Seite, mit dessen Hilfe Sie bequem nicht mehr benötigte Registerkarten löschen können.

Die OpenGL-Geschwindigkeit ist unter Umständen abhängig von der 2D-Farbtiefe



Wer sich über seine OpenGL-Performance wundert, sollte die Farbzahl der 2D-Umgebung prüfen.

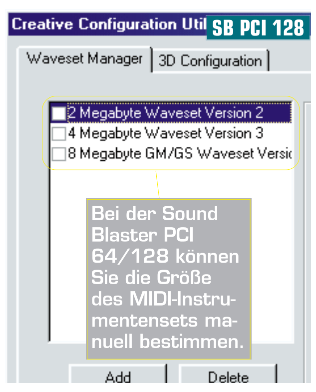
Wenn Sie ein 3D-Spiel mit OpenGL zocken (Grand Prix Legends, Spec Ops, Q2, Unreal, HL), dann sollten Sie die Farbtiefe Ihrer 2D-Windows-Umgebung überprüfen. Über einen rechten Mausklick auf Ihren Desktop kommen Sie zu den Eigenschaften der Anzeige. Dort finden Sie unter Einstellungen die Farbzahl, die in Bit ausgedrückt wird. 16 Bit entsprechen ca. 65.000 Farben, 24 bzw. 32 Bit entsprechen 16,7 Millionen Farben. Wenn Sie beispielsweise die 2D-Darstellung mit 32 Bit betreiben, dann übernimmt das OpenGL-Spiel einfach diese Einstellung – sofern die Grafikkarte 32 Bit in 3D überhaupt unterstützt. Voodoo-Besitzer betrifft dieser Umstand also nicht, da diese Chips nur 16 Bit in 3D beherrschen. Am Beispiel einer TNT-Karte haben wir gemessen, wie sich der Unterschied zwischen 16 und 32 Bit in der Praxis auswirkt. Das Ergebnis ist erschreckend, da die Performance bis zu 30% absackt. Als OpenGL-Spieler sollten Sie also darauf achten, die 2D-Darstellung nur mit 16 Bit laufen zu lassen. Bei Direct3D sind übrigens manuelle Einstellungen im Spiel nötig, um den 32 Bit-Modus zu aktivieren.



Soundkarten einstimmen

Die Krawallmacher in Ihrem PC sind immer für eine unliebsame Überraschung gut. Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre Soundkarte am besten auf Spiele abstimmen.

MIDI-Sets einstellen



Bei der Sound Blaster PCI 64/128 können Sie die Größe des MIDI-Instrumentensets manuell bestimmen.

Alle PCI-Soundkarten haben bisher eines gemeinsam: Sie sparen sich den Speicher auf der Platine und nutzen stattdessen den System-RAM für MIDI-Instrumentenbänke. Ist beispielsweise ein 4 MB großes Instrumenten-Set aktiviert, lädt Windows dieses beim Start automatisch in den Speicher. Bei Systemen mit geringer RAM-Ausstattung kann das zum Flaschenhals für Spiele werden. Sofern Sie keine musikalischen Ambitionen haben, sollten Sie deshalb die Einstellung mit dem geringsten Speicher-Aufwand wählen. Falls ein Spiel tatsächlich MIDI unterstützt (z. B. Final Fantasy VII), ist die dicke Instrumentenbank mit einem Mausklick wieder geladen.

Kurz und schmerzlos

Duplex-Modus Einen Spiele-Stolperstein stellt bei manchen Soundkarten der Full- bzw. Half-Duplex-Modus dar. Er wird bei der Sound Blaster AWE 64 beispielsweise direkt über den Gerätemanager eingestellt. Grundsätzlich sollte der Schalter auf Half Duplex stehen, bei Bedarf kann man ihn auf Full Duplex setzen.

Audio-CDs abspielen Für die Wiedergabe von Audio-CDs über das CD-ROM-Laufwerk sind zwei Voraussetzungen zu erfüllen. Zum einen muß die Verbindung zwischen Laufwerk und Soundkarte mit dem richtigen Kabel hergestellt werden, das in der Regel der Krawallplatine beiliegt. Zum anderen muß der CD-Regler in der Lautstärke-Kontrolle zumindest in Mittelstellung sein.

Slot auswählen Achten Sie darauf, daß die Soundkarte so weit entfernt wie möglich vom Netzteil oder der Netzwerkkarte eingebaut ist. Ansonsten könnten elektromagnetische Turbulenzen verzerrte Sounds bewirken.

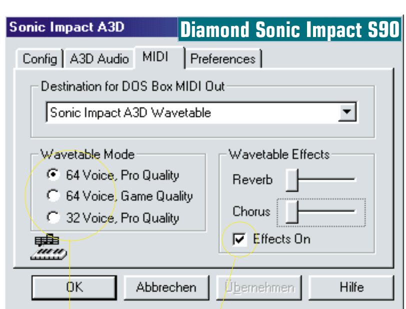
Ausgänge bestimmen Aktiv-Lautsprecher (also übliche PC-Brüllwürfel) sollten immer am Line Out der Soundkarte angeschlossen werden, nicht am Speaker Out. Der Speaker Out hat einen eigenen, qualitativ minderwertigen Verstärker und ist für Passiv-Lautsprecher gedacht.

Audio-Beschleunigung Unter Systemsteuerung-Multimedia finden Sie in Win98 einen Schalter „Weitere Eigenschaften" bei Wiedergabe. Hier können Sie neben der Lautsprecher-Konfiguration auch den Umfang der Sound-Beschleunigung einstellen. Bei älteren Karten sollten Sie den Schieberegler eher nach links ziehen, bei neuen unbedingt ganz nach rechts.

FIFA mit 3D-Sound Sofern Sie eine DirectSound3D-fähige Karte besitzen (SB Live!, TerraTec Xlerate), können Sie diesen Raumklang auch bei FIFA 99 genießen. Dazu müssen Sie im FIFA-Verzeichnis eine „sound.bat" erstellen, die folgenden Befehl enthält:

Fifa99.exe -DS3D

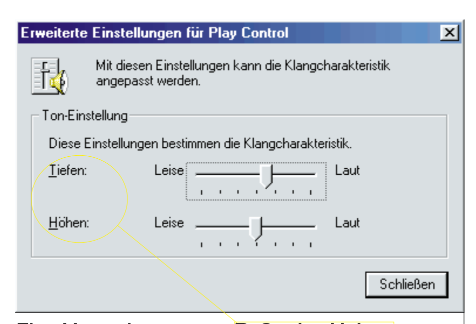
MIDI-Stimmen reduzieren



Mit dieser Einstellung zwingen Sie schwächere Rechner in die Knie. Ressourcenbewußte Spieler sollten die Effekte ausschalten und auf 32 Stimmen heruntergehen.

Die Reduzierung der Stimmenzahl bei PCI-Soundkarten geht in eine ähnliche Richtung. Platinen mit Vortex 1-Chip von Aureal (TerraTec Xlerate, Diamond Sonic Impact S90) oder auch die brandneue SB Live! (mit dem neuesten Treiber) erlauben beispielsweise die Variation der MIDI-Stimmenzahl. Ein hoher Wert hat positive Auswirkungen auf die MIDI-Qualität, aber negative auf die CPU-Last und die Systemressourcen unter Windows. Schrauben Sie die Stimmenzahl also immer auf das Minimum herunter, sofern Sie mit Ihrer Soundkarte nicht musizieren wollen. Bei der SB Live! erreichen Sie dies direkt über den Geräte-Manager (Eigenschaften der Creative SB Live und dann Synth Options, 64-512 Stimmen), bei Vortex 1-Karten bequem über das Options-Menü (32-64 Stimmen).

Klangqualität verbessern



Eine Veränderung von Baß oder Höhen verändert das Klangbild grundlegend.

Eine wenig beachtete Option zur Verbesserung der Audioqualität verbirgt sich in der Lautstärke-Regelung. Diese wird im Rahmen der Windows-Installation normalerweise mitkopiert, kann aber auch nachträglich über die Systemsteuerung („Software", dann „Windows-Setup" und „Multimedia") integriert werden. Die Anzeige in der Taskleiste wird über Systemsteuerung-Multimedia aktiviert. Dort findet sich ein entsprechender Schalter unter Audio. Startet man nun die Lautstärke-Regelung, findet sich unter Optionen bei vielen Soundkarten der Punkt „Erweiterte Einstellungen". Hier lassen sich Baß- und Höhen-Einstellungen grundsätzlich einstellen, ohne auf entsprechende Schalter an den Lautsprechern angewiesen zu sein. Aus farblos klingenden Platinen kann man auf diese Weise schnell stimmgewaltige Konzerttenöre schnitzen.

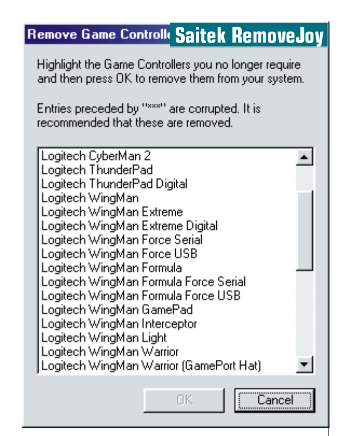
Controller und ihre Tücken

Spiele-Controller sind oftmals der Auslöser für Anwender-Frust, da es eine Vielzahl von Inkompatibilitäten gibt. Lesen Sie unseren brandaktuellen Bericht von der Kontrollfront.

Joystick-Daten aufräumen

Auf der Cover-CD

Wenn Sie innerhalb der Windows-Systemsteuerung einen Abstecher in die Controller-Abteilung machen, erhalten Sie mit „Hinzufügen" eine bestimmte Auswahl an vorab definierten Joysticks. Jeder zusätzliche Controller, den Sie einmal installiert haben, hinterläßt hier seine Spuren. Sollten Sie beispielsweise einen der neuen Logitech-Controller installieren, wird gleich die komplette Knüppel-Palette für immer eingetragen. Leider kann Windows nur eine begrenzte Anzahl dieser Informationen verwalten. Ist das Maximum von 30 Einträgen erreicht, werden neu installierte Knüppel einfach nicht mehr angezeigt. Mit der RemoveJoy-Software von Saitek (siehe Heft-CD unter Tools) können Sie diesem Mißstand ganz bequem entgegenwirken und nicht gebrauchte Controller entfernen.



Mit dem Joystick-Aufräumer können Sie Ihre Controller-Verwaltung unter Windows von überflüssigem Ballast entfernen.

Kurz und schmerzlos

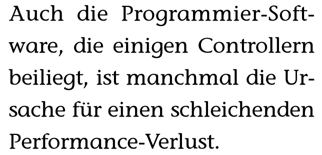
Qualitäts-Check Die Qualität Ihres Controllers können Sie nach der Kalibrierung in der Controller-Steuerung überprüfen. Hierzu schalten Sie Ihren Desktop auf eine niedrige Auflösung (z. B. 640x480 Bildpunkte). Schlechte Manieren sind ein hüpfender Cursor oder die Tatsache, daß das Maximum einer bestimmten Achsenrichtung schon mit halbem Knüppel-Ausschlag erreicht wird.

FF-Treiber Force Feedback-Controller werden normalerweise regelmäßig mit neuen Treibern aufgewertet. So gibt es von Microsoft einen Performance-Patch für den FF Pro oder von Act Labs einen neuen Treiber für das Force RS. Auch Saitek, Logitech, InterAct, CH Products, Thrustmaster und der i-force-Entwickler Immersion sind eifrig bemüht, die Funktionalität der Kraft-Knüppel permanent zu verbessern.

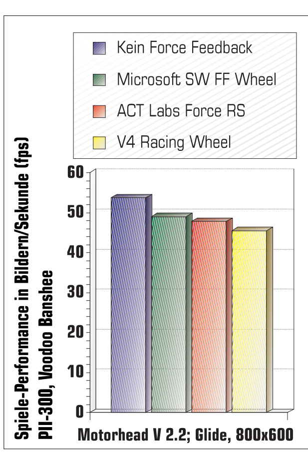
Programmier-Spaß Manche Spiele nerven den Anwender damit, daß sie keine Tasten-Umbelegung erlauben oder Knöpfe wie den Coolie-Hat nicht unterstützen. Mit dem GameCommander von Fanatec (www.fanatec.de) leihen Sie sich einfach die Keyboard-Belegung für Ihren Controller aus und können jeder Taste eine Funktion zuordnen.

Software-Check Prüfen Sie unbedingt, ob Sie bei Ihrem Controller auch die neueste Software verwenden. Aktuell sind beispielsweise folgende Programm-Versionen:
Microsoft: Game Device Software 3.02, Saitek: Web Centre 3.00.030, Logitech: WingMan Software 3.12, Gravis: Xperience 2.1.

Force Feedback-Performance



Lenkräder mit eingebauten Rüttelmotoren haben mitunter einen schlechten Einfluß auf die allgemeine Spiele-Performance. Die Abbildung zeigt Ihnen die Unterschiede zwischen kraftlosem Fahren und Force Feedback-Aktivierung. Auch die Programmier-Software, die einigen Controllern beiliegt, ist manchmal die Ursache für einen schleichenden Performance-Verlust. Während uns weder die Logitech- noch die SideWinder-Software in Incoming oder Motorhead negativ auffiel, tanzte die Software von InterAct aus der Reihe. Entfernt man sie vor dem Start von Motorhead nicht aus dem Speicher, fahren die Rennwagen nur noch mit angezogener Handbremse über den Highway. Als Geschwindigkeits-Freak sollten Sie darüber hinaus Ihr Lenkrad-System immer vom Gameport oder der seriellen Schnittstelle abstöpseln, wenn Sie ein Spiel ohne FF zocken möchten.

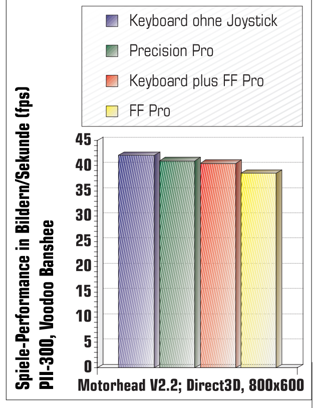


Bei unseren Tests ergaben sich deutliche Unterschiede zwischen Keyboard-Steuerung (ohne FF) und Lenkrad-Fahren (mit FF).

Microsoft-Controller



Die SideWinder-Joystick-Reihe (FF Pro, Precision Pro) erfreut sich einer starken Verbreitung unter den Spielern. Wir haben uns mit diesen beiden Knüppeln bewaffnet und sind einige Benchmarks mit Motorhead von Gremlin gefahren. Das Ergebnis hat uns nicht überrascht. Die rote Laterne trägt der FF Pro, der durch seine FF-Befehle knapp 10% unterhalb der Maximal-Geschwindigkeit liegt. Läßt man den FF Pro am Gameport und zockt Gremlin mit dem Keyboard, bleiben trotzdem 5% Performance auf der Strecke. Der Precision Pro verursacht dagegen nur eine geringe System-Belastung. Am schnellsten fliegen die Rennwagen über die Piste, wenn man alle Sticks vom Gameport entfernt. Dadurch entfallen Positionsabfragen, die im Hintergrund stattfinden.



Auch wenn kein Joystick im Spiel ausgewählt wurde, verursacht der FF Pro einen meßbaren Performance-Verlust.

Augenwischerei in 3D

Bump Mapping, Anti-Aliasing und Multi-Texturing sind die vielbenutzten Schlagworte beim Ringen um den potentiellen Grafikkartenkäufer. Und die Liste der unterstützten 3D-Fähigkeiten wird mit jeder Chip-Neuerscheinung länger. Aus diesem Grund haben wir die Mysterien der 3D-Effekte für Sie gelüftet.



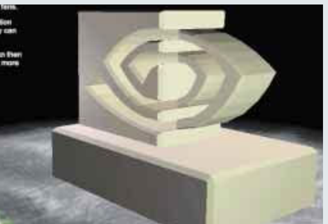
Wenn ein Spieler seinen Lieblingstitel zockt, sind zwei Faktoren von elementarer Bedeutung: Darstellungsqualität und Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit läßt sich einfach und objektiv in fps (frames per second oder Bilder pro Sekunde) beurteilen. Bei subjektiven Feinheiten wie der Qualität eines dargestellten Bildes gehen die Meinungen schon weiter auseinander. Während dem einen bereits die Möglichkeiten des Software-Rendering genügen, wendet sich der andere auch noch bei der Qualitätsklasse eines Riva 128-Chips gequält vom Monitor ab. Dieser Artikel soll Ihnen helfen, die vom Grafikkartenhersteller und -händler angepriesenen Features und Funktionen richtig einzuordnen. Anhand ausgewählter Spieletitel haben wir uns ausgiebig mit den vorhandenen Effekten beschäftigt und ihre spielerische Umsetzung mit Screenshots festgehalten. Mit diesem Wissen bewaffnet, können Sie dem nächsten Grafikkartenkauf gelassen entgegensehen.

Thilo Bayer

Texturing

Bekleben von Spielobjekten mit Texturen

Um die Komplexität einer Szene im akzeptablen Bereich zu halten, werden Form und Aussehen von Objekten getrennt. So besteht die kugelförmige Erde aus einer geringen Zahl von Polygonen, über die Texturen geklebt werden. Dieses Vorgehen wird als Texture Mapping bezeichnet. Ein weiteres Beispiel wäre ein Gebäude: Ein Haus besteht aus einem Quader und einer horizontal verlaufenden Dreieckssäule, die den Giebel bildet. Dazu eine Textur mit Klinkern und Fenstern für jede Seite des Hauses, dann noch eine Textur für die Dachpfannen, fertig ist das Eigenheim.



Hier sehen Sie ein Podest ohne Textur. Es wirkt trotz eines Farbverlaufes künstlich.



Mit einer Marmortextur nimmt das Podest ein wesentlich realistisches Aussehen an.

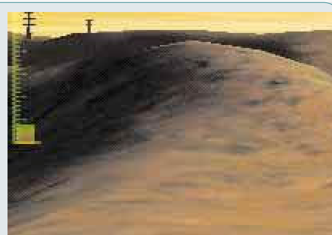
Shading

Erzeugung eines Farbverlaufs auf Texturen

Durch die Verwendung von Dreiecken wirken Landschaften in 3D-Spielen schnell eckig und kantig. Um diesen Eindruck abzuschwächen, bedienen sich Programmierer des Gouraud-Shading. Bei diesem Verfahren, das nach dem Mathematiker Henri Gouraud benannt wurde, werden Farbverläufe ausgehend von den Eckpunkten der Dreiecke erzeugt. Dadurch erscheinen die Objekte runder bzw. glatter, so daß Übergänge zwischen einzelnen Dreiecksflächen fast nicht mehr zu sehen sind. Am Beispiel Incoming kann man die Unterschiede zwischen Flat und Gouraud Shading gut demonstrieren.



Hat jedes Polygon nur einen Lichtwert (Flat Shading), wirkt die Landschaft recht eckig.



Erst mit Gouraud Shading entsteht der Eindruck einer realen Umgebung.

Fogging

Einbau von Nebelschwaden am Horizont

Eine Methode zur Begrenzung der Objektanzahl stellt Fogging (Fog = Nebel) dar. Diese Technik wird oft eingesetzt, um den Horizont oder Berge am Rande des Geschehens in Nebel zu tauchen. Die Folge derartiger Nebelwände ist eine beklemmende Atmosphäre im Spiel. Beim Fogging unterscheidet man zwischen zwei Arten: Fog Table und Fog Vertex. Bei der Standardtechnik Fog Vertex kann der Programmierer jedem Polygon einen Nebelwert zuweisen. Ein Beispiel hierfür wären aufsteigende Dämpfe. Fog Table wirkt zwar realistischer, läßt sich aber nur für „richtigen" Nebel verwenden.


Ohne Nebel wirkt der Hintergrund in Turok 2 regelrecht freundlich und einladend.


Richtige Spiele-Atmosphäre kommt hingegen nur mit dicken Nebeleffekten auf.

Schatten

Schattenwurf von Objekten durch Lichteinfluß

Schatten stellen ebenfalls einen nicht zu unterschätzenden Atmosphäreneffekt dar. Sie begegnen dem Betrachter in der realen Welt auf Schritt und Tritt. Ausnahmen sind höchstens dann anzutreffen, wenn ein Ort völlig diffuse Lichtverhältnisse aufweist. Ohne Schattenwurf wirken Spielszenen sehr schnell steril und künstlich. Aber Schatten können auch als Informationsquelle für den Spieler dienen. So kann er sich nähernde Gegner früher erkennen oder Entfernungen zu Objekten oder Spielfiguren besser einschätzen. Eine große Rolle spielen Schatten bei Rennspielen und Flugsimulationen.

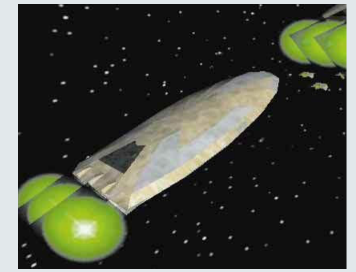

Ohne Schattenwurf wirkt diese Szene aus MotoCross Madness ziemlich unrealistisch.

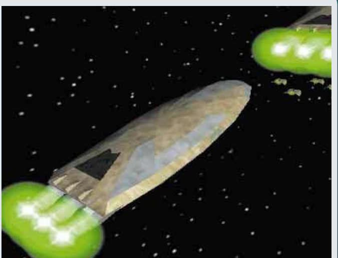

Die Sonne strahlt, und der MotoCross-Pilot freut sich über seinen Schatten.

Alpha Blending

Darstellung von Transparenzeffekten

Das Alpha Blending stellt eine der grundlegendsten Funktionen heutiger 3D-Hardware dar. Es wird verwendet, um durchsichtige Objekte (Fenster oder Wasseroberflächen) korrekt wiederzugeben. Farben werden im Computer im RGB-Modus (Rot, Grün, Blau) gespeichert. Um einen Texturpunkt durchsichtig zu machen, muß man ihm einen weiteren Farbwert zuordnen: den Alpha-Wert. Folgerichtig wird in 3D-Spielen das RGBA-Modusl verwendet. Auf diese Weise kann man nicht nur den Farbwert genau festlegen, sondern auch die Durchsichtigkeit eines Objekts. Am Beispiel von X soll dieser Effekt demonstriert werden.

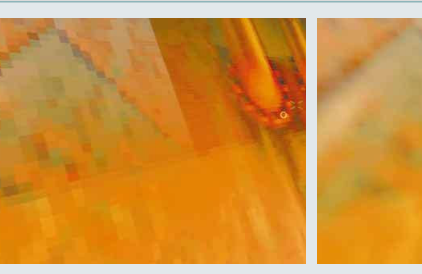

Ohne Alpha Blending sind häßliche Klötze am Auspuff zu sehen.


So wirken die Raumschiffabgase richtig schön transparent.

Bilineares Filtern

Geschmeidigere Texturen durch Farbmischung

Beim Texture Mapping wird anhand eines Punktes auf der Fläche der passende Pixel der Textur ausgesucht und an dieser Stelle präsentiert. Dieses Verfahren nennt sich Point Sampling. Der Nachteil liegt darin, daß aus kurzer Distanz der gleiche Farbwert für mehrere Pixel verwendet wird. Es kommt dann zu der bekannten Klötzchenbildung, da verschiedene Pixel farblich verschmelzen. Abhilfe bei diesem Problem schafft das bilineare Filtering. Bei diesem Filter werden jeweils die vier nächstgelegenen Pixel gemischt und das Ergebnis als Farbwert des Bildschirmpunktes verwendet.


Ohne bilineares Filtern verunzieren häßliche Pixel die engen Gänge in Forsaken.

Das bilineare Filtern zeichnet die Wandtexturen stark weich - die Pixel sind verschwunden.

Mip Mapping

Einsatz unterschiedlich aufgelöster Texturen


Ohne Mip Mapping wirken die Gebäude am Horizont sehr grobkörnig.


Durch den Einsatz der Mip Mapping-Technik werden schönere Gebäudetexturen verwendet.

Durch das bilineare Filtering sehen die Texturen aus der Nähe schon recht gut aus, wenn sie aber weit vom Betrachter entfernt sind, treten andere Probleme auf. Da die Texturen sehr stark verkleinert werden müssen, bemerkt man an weit entfernten Flächen ein leichtes Flimmern. Um dies zu vermeiden, wird das Mip Mapping benötigt. Die größte Textur wird auf ein Viertel der ursprünglichen Größe verkleinert und gefiltert, die verkleinerte Version wird wiederum verkleinert usw. Eine 64 x 64 Bildpunkte große Textur würde also 6 mal verkleinert werden. Die minimierten Texturen werden als Mip Maps bezeichnet.

Trilineares Filtern

Filtern zwischen einzelnen Mip Maps


Ohne trilinearen Filter gehen einige Details bei dem Raketengerüst verloren.


Mit aktiviertem Filter wirkt das Gestell in der Nahansicht einen Hauch echter.

Beim Mip Mapping fällt jedoch das Umschalten zwischen zwei Mip Maps negativ auf. Der sichtbare Schärfesprung wird als Mip Map-Banding bezeichnet. Um diesen unschönen Effekt zu umgehen, kommt an dieser Stelle das rechenintensive trilineare Filtering ins Spiel. Hierbei werden aufeinanderfolgende Mip Maps bilinear gefiltert. Die Ergebnisse dieser Filterberechnung entstehen unter Berücksichtigung der Mip Map-Entfernung zur aktuellen Spielerposition. So werden zwischen den Mip Maps weiche Übergänge erzeugt. Grafikchips wie der Riva TNT, Voodoo2 oder S3 Savage3D können dies in einem Rechenzyklus darstellen.

Perspektiven-Korrektur

Verbesserte Texturdarstellung bei Spielobjekten

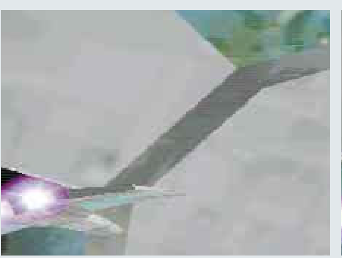

Ohne Perspektivenkorrektur wirkt dieser entgleiste Zug stark verzerrt.


Die Zugtexturen sehen mit aktiviertem Feature wesentlich wirklichkeitsnäher aus.

Ein großer Teil der Funktionen heutiger 3D-Hardware zielt darauf ab, die Texturen durch den Einsatz diverser Filter besser darzustellen. Einer dieser Filter ist die Perspektivenkorrektur. Sie ist notwendig, um Texturen zu entzerren, die vom Vorder- in den Hintergrund verlaufen. Der Grund: Korrekt aussehende Texturen müssen hinten kleiner sein als vorne. Die Perspektivenkorrektur berechnet die Größe der Texturen in Abhängigkeit der Entfernung zum Spieler.

Anti-Aliasing

Glättung von pixeligen Polygonkanten


Ohne Kantenglättung sind deutliche Pixel an den Raumschiffecken zu erkennen.


Mit angeschaltetem Anti-Aliasing machen die Kanten nun einen geglätteten Eindruck.

Um bei schräg verlaufenden Kanten die Treppchenbildung zu reduzieren, wird das sogenannte Anti-Aliasing durchgeführt. Hierbei gibt es zwei unterschiedliche Techniken. Beim Edge Anti-Aliasing werden zwischen der schräg verlaufenden Linie und dem Hintergrund Mischpixel berechnet. Beim aufwendigeren Super Sampling, welches das gesamte Bild berücksichtigt, wird die Szene in einer höheren Auflösung berechnet und zur Ausgabe wieder verkleinert. Bei einer Auflösung von 800x600 würde der Chip das Bild beispielsweise in 1600x1200 berechnen, was aber einen viermal so großen Speicher benötigt.

Z-Buffering

Verwaltung von Tiefeninformationen

Damit eine Szene real wirkt, sollten Objekte beispielsweise nicht halb in Wänden verschwinden. Aus diesem Grund werden die Tiefeninformationen jedes Punktes im sogenannten Z-Buffer der Grafikkarte abgelegt. Dadurch kann sie ermitteln, welche Objekte einer Szene von anderen verdeckt werden. Solche dreidimensionalen Körper werden selbstverständlich auch nicht berechnet. Die Genauigkeit des Z-Bufers wird in Bit angegeben. Hierbei ist nicht die Farbtiefe gemeint, sondern die Anzahl der Ebenen, die der Z-Buffer kennt. Mit steigender Ebenenanzahl in Spielen muß auch die Genauigkeit der Verdeckungsberechnung mitwachsen.



Ohne Z-Puffer fehlen in Need for Speed 3 wichtige Informationen für Lichteffekte.



Nur durch die Verwaltung von Tiefeninfos sind hier richtige Beleuchtungen möglich.

Environment Mapping

Reflektionen der Umgebung auf Oberflächen

Spiegelungen kommen wie durchsichtige Oberflächen recht häufig in unserer Umwelt vor. Zur Darstellung in Spielen wird das sogenannte Environment Mapping verwendet. Diese Technik gibt auf einem Objekt die Spiegelung der Umgebung wieder. Anders als bei einer normalen Textur muß die Environment Map ständig neu berechnet werden, um immer die korrekten Spiegelungen darzustellen. Wenn man beispielsweise auf die Heckscheibe eines fahrenden Autos achtet, sieht man eine Spiegelung der Umgebung. Diese ändert sich natürlich in Abhängigkeit der Position und Geschwindigkeit des Wagens.



Ohne Environment Mapping bleiben die Autoscheiben des Need For Speed-Flitzers schwarz.



Mit eingeschaltetem Effekt spiegeln sich die umliegenden Bäume auf dem flotten PS-Monster.

Lens Flares

Lichtreflektionen auf Glasscheiben

Lens Flares stellen auch eine Form von Spiegelungen dar. Diesen Effekt kann man beobachten, wenn man durch eine Brille oder Scheibe auf eine starke Lichtquelle sieht. Bei einem bestimmten Einfallswinkel des Lichts treten Lens Flares auf. In der Realität entstehen sie an den Blenden eines Objektivs und können entweder rund oder fünfeckig (Blendenform) sein. Im Spielebereich findet man Lens Flares in Flug- oder Rennsimulationen, um dort den Eindruck eines Cockpits realitätsnäher zu vermitteln. Fast jede aktuelle Grafikkarte kann diesen Effekt problemlos darstellen.



Die Weltraum-Sonne scheint zwar, spiegelt sich aber nicht auf dem Raumschiffcockpit.



Mit aktivierten Lens Flares wird dem Spieler hingegen echtes Sonnenfeeling vermittelt.

Bump Mapping

Darstellung sichtbarer Oberflächenstrukturen

Eine weitere Neuerung im Bereich der Texturierung von Objekten stellt das Bump Mapping dar. Während normale Texturen flache Bilder (Bitmaps) sind, stellt eine Bump Map ein Graustufenbild dar, bei dem jede Graustufe eine Höhenstufe repräsentiert. Durch die Kombination einer normalen Texture Map und einer speziellen Bump Map ergeben sich dann rauhe und unebene Oberflächen. Um den dafür notwendigen Schattenwurf korrekt zu präsentieren, müssen die Bump Maps laufend neu berechnet werden. Spiele mit Bump Mapping sind zwar noch dünn gesät, werden aber in Zukunft wichtiger.



Der Donut wirkt zwar echt, hat aber keine sichtbaren Oberflächenstrukturen.



Das Bump Mapping verschönert das Zuckergebäck mit deutlichen Vertiefungen.

AGP

Fotorealistische Spieleumgebungen

Obwohl der AGP (Accelerated Graphics Port) natürlich kein 3D-Effekt im eigentlichen Sinne ist, kann durch seine Mitwirkung die Bildqualität von Spielen wesentlich verbessert werden. Mehrere Voraussetzungen müssen dafür erfüllt sein. Hardwareseitig muß das Zusammenspiel aus Motherboard und AGP-Grafikkarte funktionieren. Außerdem ist die Grafikkarte dazu verpflichtet, Texturen im Hauptspeicher auslagern zu können. Dadurch wird der meist begrenzte Platinenspeicher durch den ungleich größeren System-RAM erweitert. Und selbstverständlich muß das jeweilige Spiel auch AGP-Texturing unterstützen.


Die Bodentexturen wirken ohne AGP sehr verwaschen und zeigen nur geringe Details.


Wird die AGP-Funktion aktiviert, wird die Darstellung der Grastexturen stark verbessert.

Echtfarben-Rendern

3D-Spiele in hoher Farbqualität

Eines der beliebtesten Schlagwörter im Grafikkartenmarkt ist das Echtfarben-Rendern in 3D. Dahinter verbirgt sich das interne Berechnen von Grafikdaten mit 24/32 Bit Genauigkeit und der anschließenden Ausgabe auf dem Bildschirm in der gleichen Präzision. 24 Bit Farbtiefe entspricht dabei 16,7 Millionen Farben, 16 Bit ist äquivalent zu 65.000 Farben. Manche Grafikchips wie Voodoo2 oder Banshee rechnen nur intern mit 32 Bit, die Darstellung am Monitor erfolgt aber in 16 Bit. Ein Spiel muß dabei direkt die Echtfarbenoption unterstützen, damit es von den Fähigkeiten der Grafikkarte profitieren kann.


Anhand dieser Rauchschwaden in Incoming sieht man die Unzulänglichkeiten von 16 Bit-Rendern.


Erst mit 32 Bit Farbtiefe sehen die Schornsteine auch in der Vergrößerung echt aus.

Nachschlag: 3D-Fähigkeiten von Grafikkarten

Strips and Fans

Viele Polygone bzw. Dreiecke teilen sich gemeinsame Kanten. 3D-Karten können diese Kanten zu einem Strip zusammenfassen statt sie getrennt zu berechnen. So werden nur die neuen Punkte eines Polygonkörpers berechnet, die Kanten der dadurch entstehenden Dreiecke ergeben sich von selbst. Bei Fans steht auch die gemeinsame Nutzung von Positionsdaten im Vordergrund, nur geht es hier um zusammenfallende Punkte von mehreren Dreiecken. Diese Techniken sparen natürlich enorm Rechenzeit ein. Die Unterstützung von Strips und Fans ist in DX 6, OpenGL und Glide 3 implementiert.

Anisotropisches Filtern

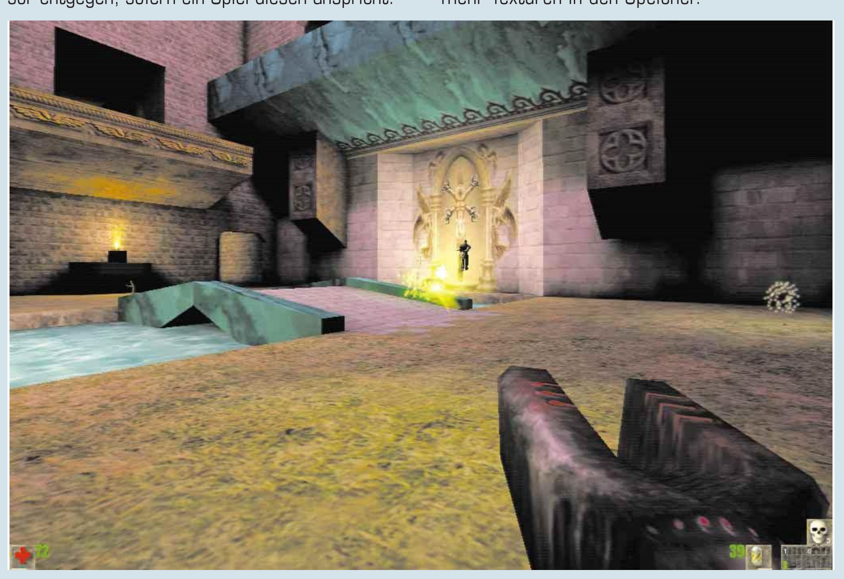
Durch das starke Filtern wirken Texturen schnell verwaschen. Dies fällt besonders in langen Gängen auf, die mit reichlich Bildtapeten bepflastert sind. Die Wandtexturen müßten horizontal viel stärker gefiltert werden als in vertikaler Richtung. Die meisten 3D-Karten wenden in diesem Fall einfach den stärkeren Faktor auf beide Achsen an, deshalb wirken einige Flächen unschärfer als eigentlich gewünscht. Als Gegenmaßnahme bietet sich das sehr rechenintensive anisotropische Filtering an. Anisotropisch bedeutet ungleichmäßig, was die Wirkung dieses Filters sehr gut beschreibt. Er filtert entlang der X- und Y-Achse unterschiedlich stark. Dies führt zu einer perfekten Oberfläche.

Multi-Texturing

Ein vergleichsweise neues 3D-Feature ist das Multi-Texturing. Hierbei wird im Spiel nicht nur eine Textur auf ein Polygon plaziert, sondern gleich mehrere. Unreal verwendet vier Texturen für ein Objekt: eine „normale", eine Detail-, eine Licht- und noch eine Textur für volumetrisches Licht oder Nebel. Diesem Geschwindigkeitsverlust wirken 3D-Karten mit einem zweiten Texturprozessor entgegen, sofern ein Spiel diesen anspricht.

Texturkompression

Bei der Texturkompression von DirectX 6, die Microsoft vom Chip-Entwickler S3 lizenziert hat, ist es dem Programmierer möglich, die Texturen schon gepackt abzulegen. Auf diese Weise liegt nur die komprimierte Version im Hauptspeicher und benötigt weniger Bandbreite beim Transport ins Karten-RAM. Da sie dort auch nur bei Bedarf entpackt wird, passen mehr Texturen in den Speicher.


Unreal setzt neue Höchstmarken, was das Bepflastern von Polygonen mit detaillierten Texturen angeht. Langsame Grafik-Chips gehen hier in die Knie.

Spiele-Index





Noch selten wurde uns ein Spiel auf derart charmante Weise präsentiert: Civilization-Projektleiterin Cecilia Barajas führte uns witzig vor Augen, wie sowohl die „really aggressive guys" als auch die „peace-and-love-people" jede Menge Spaß an Activisions Call to Power haben können.

Weihnachtsbescherung! Jo wühlt sich begeistert durch das pralle Paket voller schweizerischer Leckereien, mit dem Gamesonline-Chatter „ZaphodB" die PCA-Redakteure beglückte. Die anschließende erbitterte Schokoladenschlacht haben wir wohlweislich nicht im Bild festgehalten...

Fundsachen

Nein, weder Nell McAndrew noch Rhona Mitra ist die wahre Lara Croft, sondern Judith Gibbins! Bereits seit dem ersten Tomb Raider-Spiel leiht sie der rührigen Archäologin ihre Stimme, und erst jetzt macht ein etwas verschwommenes Bild, das Mrs. Gibbins darstellen soll, im Internet die Runde. Laut Tomb Raider News-Service Croft Times ist Judith 36 Jahre alt, stammt aus einer Bergarbeiterstadt in Derbyshire und arbeitet im „richtigen Leben" als Ballettlehrerin. Core Design-Sprecherin Susie Hamilton: „Wir wollten einen prägnanten Upper Class-Akzent und eine liebliche, aber energische Stimme – Judith war einfach ideal."



Worte des Monats

„Die Zeit ist »falsch« in Azeretus, sie verstreicht hier langsamer und dann - zum Ausgleich - langsamer im Rest der Welt, wobei sie gleichzeitig in den Teilen schneller verfliegt, wo die Uhr gerade langsamer tickte. Dort, wo die Zeit verformt ist, ist auch der Raum verformt, „verzerrt„, deshalb ist Azeretus in den vergangenen tausend Jahren für die Außenwelt »verschwunden«."

(Liath - World Spiral von Project Two, Handbuch, S. 13)

Was will uns der Dichter damit sagen? Hat vielleicht zuviel Rotwein seinen Sinn für Zeit und Raum ins Wanken gebracht? Wir wissen es nicht, aber ahnen bereits, daß beim Design von Liath - World Spiral ebenfalls einiges „falsch" gelaufen ist!

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 17. FEBRUAR

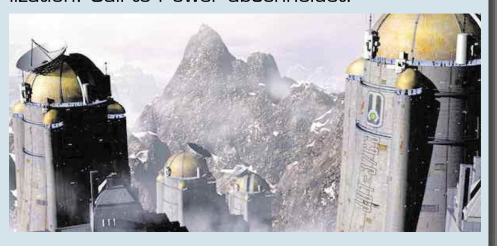
Daikatana

Als kürzlich acht ION Storm-Mitarbeiter ihrer Firma den Rücken kehrten, schien das Schicksal von John Romeros 3D-Shooter schon fast besiegelt. Sechs neue Mitstreiter im Daikatana-Team sollen den Release des Titels nun doch noch sicherstellen...



Alpha Centauri

Zum Jahreswechsel gab´s einen kleinen Vorgeschmack in Form einer Demo, im Februar soll Sid Meiers aktuelles Strategie-Epos endgültig das Licht der Welt erblicken. Wir sind gespannt, wie es im Vergleich zu Civilization: Call to Power abschneidet!



AUSSERDEM...

Tips und Tricks zu SimCity 3000, Starcraft: Brood War und vieles mehr...